

LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS
MEGA joystick
4 Enero 1989 325 Ptas.
Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Mayo 1989.
MEGANEWS
BARBARIAN
El juego más bárbaro
ARCADE
MAS POKES QUE NADIE
F-19 Mejor que el mejor simulador
LLEGA LA FIEBRE DEL SIMULADOR
GUNSHIP
Helicóptero apache
THE ANCIENT ART OF WAR
El clásico más clásico
CLUB SEGA
Y mapa de Zillion
B.B.S.
Pasen y vean...
FRONTIERS
MEGA hit de Zafiro
00004
8 413042 820307

* *

EDITORIAL



R.I.P.

¿Qué está ocurriendo últimamente? Los usuarios de informática en general, y los videoadictos en particular se están quedando sin la prensa especializada que animaba este sector.

Desde hace ya unos cuantos meses varias revistas de este sector y un programa de radio, han visto cerradas sus puertas.

De hecho, ¿qué ocurrió con MSX Magazine, con INPUT Sinclair e INPUT Commodore? ¿Por qué quedaron «colgados» miles de usuarios?

¿Por qué en nuestro país no hay ninguna revista de AMIGA, cuando en el resto de Europa existen gran número de ellas?

La guerra entre compañías produce un desgaste que está matando al sector, un desgaste que sólo los más fuertes están resistiendo. Debido a esto el reciente cierre del entrañable Sábado Chip (que a todos encandiló en más de una ocasiódn desde el dial de la cadena COPE). También hemos tenido que lamentar el cierre de INPUT Micros, añoraremos sus inigualables mapas (que ninguna otra revista del sector ha podido superar), y también echaremos de menos a PC Fórum, una revista sobre PC compatibles con un dinamismo fuera de lo común.

Desde estas líneas desear que sean las últimas que desaparezcan de los quioscos, creando ese vacío tan desalentador. En la variedad radica la vida de la informática, y sin variedad, el mundo de los videojuegos acabará siendo un mundo muerto.●

CAPITAL MEGA

MEGATEN

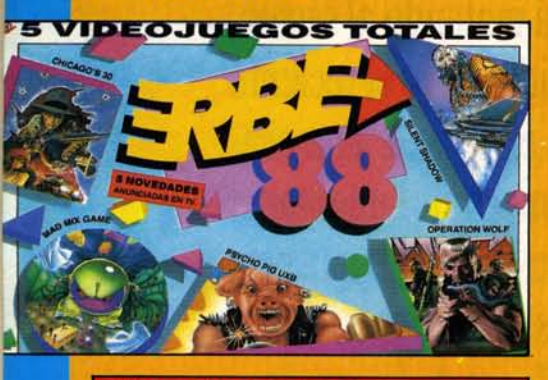
LISTA DE VENTAS

Esta lista responde al criterio de ventas, dependiendo de las listas oficiales de Galerías Preciados.



SPECTRUM

1 DESOLATOR
2 PACK ERBE
3 GOLD SILVER BRONZE
4 DALEY THOMPSON
5 ASPAR GP MASTER
6 FRIGHTMARE
7 TYPHOON
8 TARGET RENEGADE
9 6 PAK VOL. 3
10 METROPOL



AMSTRAD

1 PACK ERBE
2 ASPAR GP MASTER
3 SABOTEUR II
4 TARGET RENEGADE
5 MAD MIX GAME
6 LA ABADIA DEL CRIMEN
7 6 PAK VOL. 3
8 GOLD SILVER BRONZE
9 GUNSHIP
10 MORTADELO Y FILEMON



COMMODORE

1 GUNSHIP
2 TYPHOON
3 ASPAR GP MASTER
4 THE TUBE
5 PACK ERBE
6 SALAMANDER
7 OVERLANDER
8 6 PAK VOL. 3
9 RASTAN
10 SAMURAI WARRIOR



MSX

1 SUPER TRITORN
2 F-1 SPIRIT
3 SILENT SHADOW
4 GOODY
5 SALAMANDER
6 PACK ERBE
7 ASPAR GP MASTER
8 ANANAS
9 ORMUZ
10 MAD MIX GAME

PC

1 PROHIBITION
2 LA ABADIA DEL CRIMEN
3 IKARI WARRIOR
4 LIVINGSTONE SUPONGO
5 PLATOON
6 DARK CASTLE
7 SDI
8 BOBO
9 KUBERT
10 TETRIS

LISTA DE REDACCION

La lista de redacción está confeccionada en base a nuestro equipo de colaboradores y redactores. Esta lista está basada en las últimas novedades que se van recibiendo en la redacción antes de aparecer en el mercado. Sin embargo, hasta el próximo mes no comenzaremos con este apartado de nuestro Mega-ten.

LISTA DE VOTACIONES

Esta es vuestra lista. Un TOP en el que pueden participar todos los lectores abiertamente. Esta lista se realiza en base al recuento de votos recibidos mediante el cupón adjunto.

Una vez efectuado el recuento de votos incluimos el número uno de cada sistema, la compañía original y el distribuidor del programa. Ampliaremos con más detalles esta lista en los próximos números.

Los agraciados con **"el juego del mes"**, al término del sorteo correspondiente al número dos de MEGA-joystick, han sido:

Manuel Jesús Ruiz (Almería)
Francisco López Marió (Barcelona)
Francisco Gómez Laseca (Zaragoza)
Jesús Gutiérrez Arévalo (Tarragona)
David Gutiérrez Rubio (Córdoba)
Juan Carlos Alvarez Vicens (Barcelona)
Sergio Alvarez Bermejo (Sevilla)
Ignacio Montero Araque (Alicante)
Guillermo Carbonell Morell (Barcelona)

(sigue en pág. 51)

SUMARIO



STAFF

Director (Je, Je, eso cree él): Guillermo Miragall
Cerebro en la sombra y saxo alto: Javier Guerrero
¿Coordinador? de Redaccción Carlos Mesa
Comentarios Spectrum: Alberto Castillo, Juan Carlos Sánchez y Rosa Mari Sánchez (hummm)
Cargadores Spectrum: Juan Carlos Sánchez
Comentarios MSX: B Llamas
Cargadores MSX: Ronald van Ginkel y Miguel Ángel Vila
Comentarios Amstrad: Antonio Moreno
Cargadores Amstrad: GHOST TEAM
Comentarios Commodore 64: Benjamín Llamas
Cargadores Commodore 64: Poke's Madness
Comentarios PC compatibles: Jorge M. Campos
Cargadores PC compatibles: Jordi Mas, Germán Fidel, Joaquín López (el mangui)
Comentarios AMIGA: Sascha Ylla-Könnecke y Jorge M. Campos
Cargadores AMIGA: Poke's Madness
Comentarios Cargadores ATARI: Jesús López y Carles Oriol
Club-SEGA: Criseida Ramírez
Arcades/as: Carlos Mesa
Diseño, maquetación, prisas y latazos en general: Félix Llanos
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg
Secretaria de redacción: Silvia Soler
Fotomecánica y fotocomposición: JORVIC, Artes Gráficas Orduña, 20 08031 Barcelona
Imprime: Tecnograf, S.A. Pº Torras i Bages, 33 08023 Barcel.
Distribuye: SGEL, S.A. Avda. Valdeparra, 39 Pol. Ind. Alcobendas 28100 Madrid
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos 08023 Barcelona
Redacción: Mega Joystick Roca i Batlle, 10-12, bajos 08023 Barcelona Tel. 211 22 56
Editor: Jaime Rosal

Dep. Leg.: B. 36.923-1988



Uno de los sueños de todo loco informático es tener en su poder una máquina de 16 bits, como el Atari ST o el Amiga. Máquinas ambas que asombran tanto a expertos como a profanos con sus excepcionales características gráficas y sonoras, junto a sus potentes procesadores.

Pero en este mundo de la informática todo se mueve a velocidad de vértigo, tanto es así que hace ya algunos meses que ha aparecido en el Reino Unido un ordenador que hace sombra a estos dos grandes de la informática.

La máquina a la que hacemos referencia es el ARQUIMEDES. Con unas capacidades gráficas y sonoras que sobrepasan ampliamente a los Atari ST y Amiga, y con unos precios tan ajustados que hacen incluso que sospechemos del vendedor, esta máquina está, sin lugar a dudas, predestinada a ocupar un lugar de privilegio dentro del mundo de la informática en los próximos años.

ARQUIMEDES es un producto de Acorn, una empresa que no ha tenido de momento mucha suerte en este voraz mundo de los ordenadores. Recordemos que ya intentó, alrededor de 1981 y 1982, abrirse paso entre los grandes, Sinclair y Commodore, sin tener mucho éxito fuera del mercado británico. Pero el paso del tiempo ha producido muchos cambios en la empresa, que este año con un nuevo estilo de producción presentó la flamante máquina.

Uno de los problemas importantes que se encuentra una empresa a la hora de lanzar al mercado un producto de estas características es si éste va a tener un buen apoyo, tanto en software como en hardware, de otros grupos o empresas. Acorn, por lo visto, ha conseguido superar ya, en el medio año que el ordenador lleva en el mercado inglés, este gran obstáculo, y son varias las empresas que ya desarrollan productos para el Arquímedes. Sirva como ejemplo el último producto de la prestigiosa firma inglesa Firebird que ha lanzado últimamente para el Arquimedes una versión de su gran éxito VIRUS, con unos asombrosos efectos tanto sonoros como gráficos que aprovechan a fondo el potencial del ordenador.

Veamos las capacidades de la máquina.

Configuración: el Arquimedes se

ARQUIMEDES. LA REVOLUCION

UN FIN DE AÑO EXPLOSIVO

Sobre estas mismas fechas, cada año, las compañías de software nos sobrecargan de una cantidad enorme de programas. Los lanzamientos que se están produciendo fuera de nuestro país, concretamente en Europa, los comentamos a continuación con una breve reseña. Hay que prepararse, a todos los efectos, ya que la mayoría de los mismos llegarán a nuestro mercado en breve.

presenta en dos versiones básicas, el 305 y el 310. 305, con unidad central, teclado separado, ratón, disco de 3 1/2". 310, con unidad central, teclado separado, ratón, disco de 3 1/2", y monitor en color.

Memoria: 305, 512 Kilobytes. 310, 1 Megabyte.

Procesador: Acorn ARM, de 32 bits, construido con características RISC (Reduced Instruction Set Code), es decir con el set de instrucciones reducido, lo que le confiere una mayor velocidad a la hora de decodificar las mismas. Este es uno de los puntos fuertes del Arquimedes, que le aporta la capacidad de ser uno de los ordenadores más veloces que actualmente hay en el mercado.

Resolución: 320×256, con 256 colores
640×256, con 16 colores
640×512, con 16 colores

Sonido: Sonido en estéreo de 16 canales y seis octavas. Otra de las mejores características del ordenador. Puede producir con igual o mejor fidelidad cualquier melodía o efecto sonoro que se pueda producir en un sintetizador.

Salidas de vídeo: Compuesto y RGB.

Disco: De 3 1/2", con una capacidad de 800 K formateado.

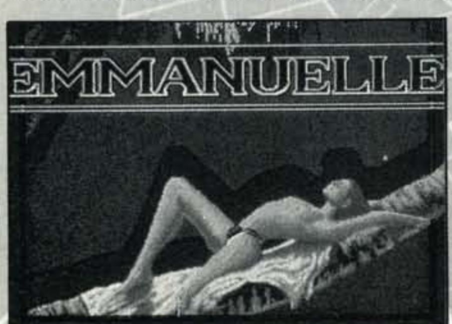
Ports: Los normales paralelos, serie y uno exclusivo de ampliación. Ports para joystick y mouse y IEC320 de vídeo.

Como habréis observado, el Arquimedes es un producto revolucionario en el sector de los "profesionales-domésticos", que posiblemente creará una revolución en este mundo asemejable a la que en su día produjo Sinclair con sus Spectrum's o Apple con sus Macintosh.

Desgraciadamente no hay esperanzas de momento de que el ordenador sea distribuido en nuestro país, pero esperamos que pronto alguna empresa con visión de futuro se decida a traer a nuestro país esta maravilla. ●

EMMANUELLE

La pasión, el exotismo, la acción y la sensualidad están reunidas dentro



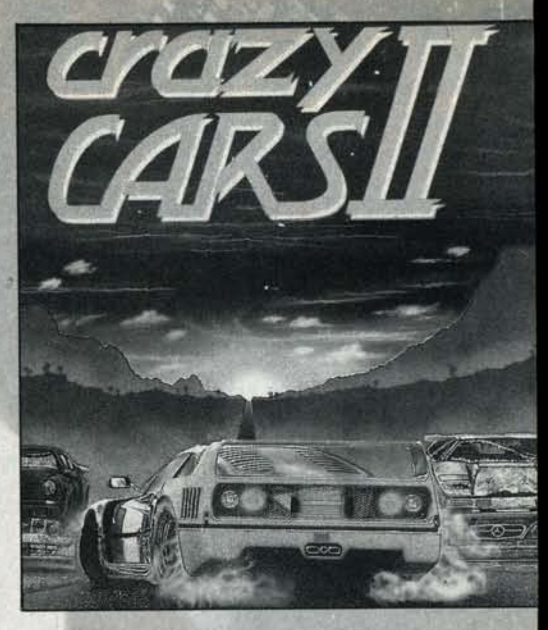


de fuertes emociones que todos los jugadores de este programa sentirán al contemplar a Emmanuelle. La compañía Tomahawk comercializa este programa en Francia para Atari, Amiga, Amstrad, e IBM PC y Compatibles. ●



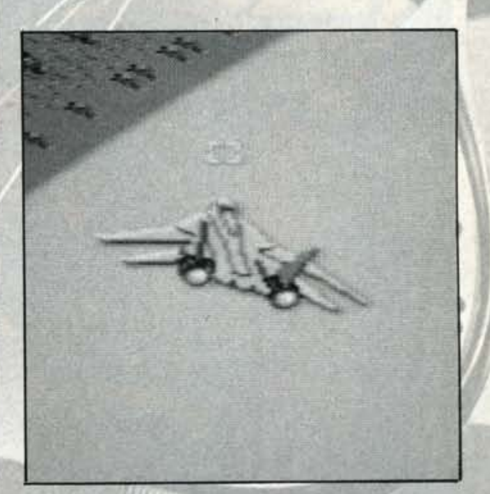
EL LIBRO DE LA SELVA

Parece ser que la compañía Cocktel Vision tiene ganas de sorprendernos con fabulosos programas de gráficos fantásticos. Ahora le ha tocado el turno a un clásico de Walt Disney, el Libro de la Selva. 40 escenas con animación en tres dimensiones y los mismos personajes de la película que lleva su nombre. Estará disponible en Atari, Amiga, PC y Amstrad. ●



CRAZY CARS II

Después de haber disfrutado de los excelentes gráficos que nos deparó la primera parte de Crazy cars, resulta que la compañía Titus ya nos tiene preparada su continuación. Estará disponible para las versiones de Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari, Commodore, e IBM PC y Compatible. ●



FE DE ERRATAS

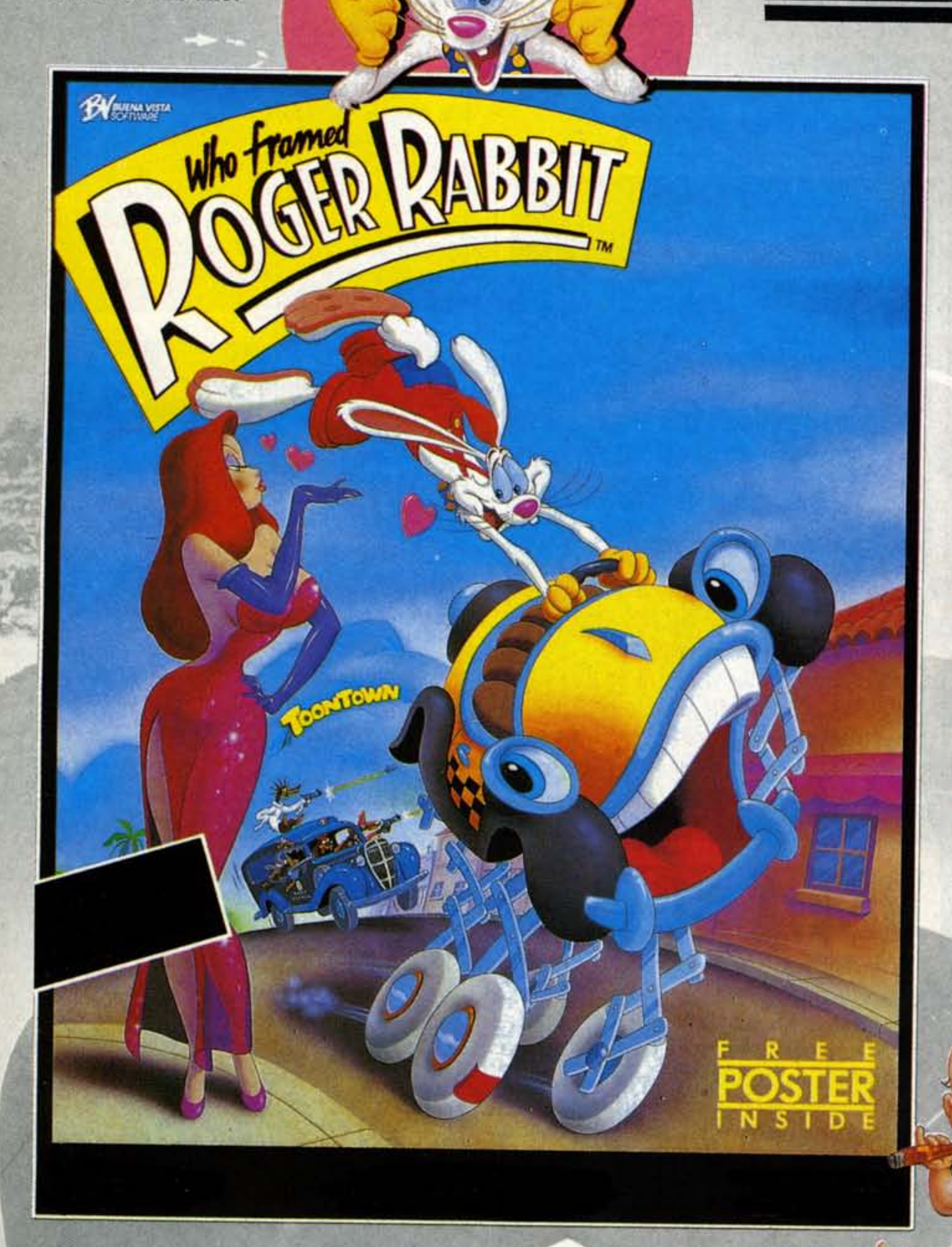
En el número 2 de Mega Joystick, en esta misma sección, informamos sobre la noticia de la distribución oficial por parte de Discovery y de dos productores: el programa After Burner para los ordenadores domésticos y un nuevo joystick de la marca Konix. No desmentimos la noticia, tan sólo hay que aclarar que el distribuidor oficial de estos productos es Proein, S.A., mientras que Discovery tan sólo es el distribuidor de los mismos para la zona de Cataluña. Lamentamos esta confusión para los compradores de ambos. ●



GALACTIC CONQUEROR

En los límites de la galaxia el planeta Gallion está amenazado por una desproporcionante invasión de conquistadores res de mundos. Sólo tú podrás liberar al planeta de la esclavitud. Aunque estamos un poco hartos de las mismas misiones de de siempre, la cumpliremos en Atari, PC o Amiga. De Titus.

Bajo estas líneas podemos observar varias escenas de este juego. Gráficos espectaculares para un juego que, gracias a la publicidad del film, se convertirá en un número uno.



¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?



La adaptación del increíble film de Steven Spielberg ha sido conversionada, en un principio, para los ordenadores nadores Amiga, aunque está previsto su pronta conversión para las versiones Atari ST y PC. Cómo no, gráficos tan sofisticados sólo podían provenir de una compañía destacada en este aspecto: Cocktel Vision.

MEGA News



SOBRE LA TRILOGIA DE TOLKEN:

WAR IN MIDDLE EARTH



Para los amantes de los juegos interactivos, para los que hayan disfrutado de las otras partes de la trilogía, aquí llega War in middle Earth. Si alguna distribuidora nacional nos importa el programa de Melbourne house, éste se encuentra disponible en Atari, Amiga, Commodore 64, PC, Apple II, Amstrad y Spectrum.●

LAS CONVERSIONES SEGA DE ACTIVISION:



SDI, R-TYPE, AFTER BURNER

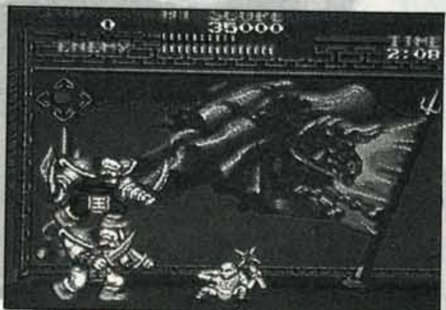


– SDI. La guerra nuclear ha comenzado. El terror se está apoderando de la Tierra. El Este y el Oeste se están destrozando en el espacio. Ha comenzado la denominada guerra de las galaxias. Evita la catástrofe en cualquiera de las siguientes versiones: Commodore 64, Spectrum o Atari ST.

– Si tú estás sólo, defiéndete de la amenaza biológica de R-Type. Próximamente en Commodore, Spectrum, Amstrad, Atari y Amiga.

– After Burner, de todos conocido, no tiene más explicaciones. Tan sólo decir que estará disponible para Commodore 64, Amstrad, Spectrum, Atari ST, Amiga y también MSX.

Estos tres juegos mencionados son conversiones de Sega para nuestros ordenadores domésticos. Sin embargo SDI y After Burner son conversiones de Activision, mientras que R-Type esté comercializándose bajo el sello de Electric Dreams.●



TIGER ROAD

De la antigua China, lugar de culto para las artes marciales, nos llega Lee Wong, supremo estudiante de estas artes en el templo Rin. Tiene una misión que cumplir: eliminar la escoria de Oriente y rescatar a unos niños esclavizados. Magia y acción, ninjas voladores y dragones acrobáticos nos esperan en la desesperante aventura de Capcom para Commodore, Amstrad, Spectrum, Atari ST y Amiga. Próximamente en tus pantallas.●



SERMA, MEJOR QUE NUNCA

En esta pasada edición del S.I.M.O., Serma software tuvo ocasión de promocionar sus propios programas en colaboración con Amstrad, durante el día 22, ocupando el stand de los ordenadores de 8 bits –CPC y Sinclair–.

Durante su paso por la feria, Serma regaló más de 500 balones y discos voladores, además de posters y catálogos. Una promoción que, sin duda, sentará bien a una nueva serie de títulos para las próximas fiestas navideñas: Airborne Ranger para Spectrum y Amstrad, Gunship de Atari, Pirates de PC, y F-19, también para PC.

Por otro lado, y como dato anecdótico, felicitar al equipo de fútbol patrocinado por Serma por la cantidad de éxitos acumulados en la presente temporada. Este equipo, formado por muchachos de Móstoles, posa para nosotros en la fotografía adjunta mostrándonos sus nuevas camisetas. ¡Animo y adelante! ●



INAUGURACION OFICIAL DE NDS LA NUEVA TIENDA DE SERMA SOFTWARE

El pasado día 25 de noviembre tuvo lugar la inauguración oficial de una tienda para software y hardware, NDS, ubicada en la calle Bravo Murillo, 45 de Madrid. Al cóctel de invitación celebrado a las ocho de la tarde asistieron diversas personalidades de las compañías y distribuidoras de software nacionales; entre éstos cabe destacar la presencia de Dro Soft, Dinamic o Erbe, entre otros. Esta nueva tienda, dedicada exclusivamente al software y hardware para ordenadores tiene dos claros cometidos: uno, asistir al profesional del hardware y de ordenadores PC y compatibles, y otra segunda rama de asistencia al comprador de videojuegos, tanto a nivel de comercio como de venta por correo. La atención dedicada al cliente sigue siendo tan buena como en los buenos tiempos de Konami shop. Así que ya lo sabes. ●

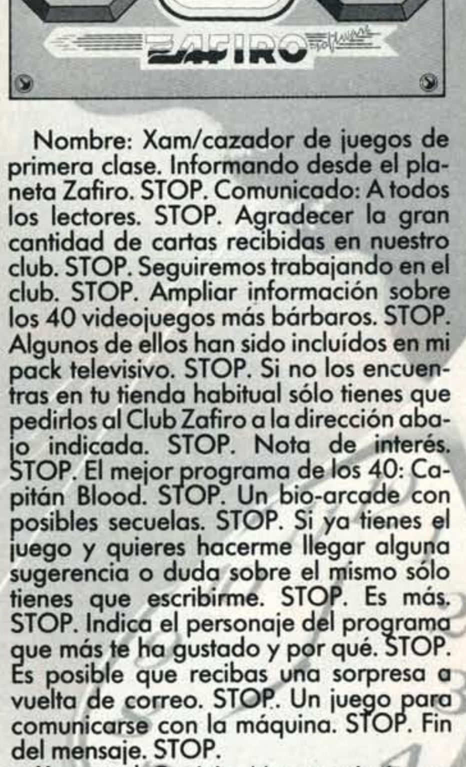


NOVEDADES ZAFIRO

Xam, el conocido personaje televisivo que nos presenta el pack navideño de Zafiro nos ha informado de una serie de noticias de gran interés para los lectores. Según el mismo Xam está a punto de aparecer, en el momento de escribir estas páginas, el programa "el Equipo A", basado en la popular serie de televisión. El juego dispondrá de dos versiones: una para ser utilizada con la pistola Gun stick, y una segunda versión simple con el manejo habitual del joystick. Los sistemas en los que aparecerá el juego, en un principio, son Amstrad, Atari ST, Spectrum y MSX. Es más, esta misma fuente nos ha informado de la programación de más juegos, proximamente, para la pistola Gun stick. Por lo visto Zafiro es una de las pocas compañías nacionales que se está dedicando a la programación de este periférico con grandes posibilidades.

Más noticias. Ahora por la compra de cualquier videojuego Zafiro en formato disquette, y entregando cualquier juego —que no sea de Zafiro— en cassette, da igual el estado del mismo, podrás exigir un descuento de 200 ptas., en tu tienda o establecimiento habitual. Es imprescindible que la cinta entregada sea un original. Esta promoción de Zafiro pretende potenciar el software en disco. Así que... "corre a cualquier tienda para cambiar tus viejos juegos en cinta por otros nuevos en disco".





Nombre: Xam/cazador de juegos de primera clase. Informando desde el planeta Zafiro. STOP. Comunicado: A todos los lectores. STOP. Agradecer la gran cantidad de cartas recibidas en nuestro club. STOP. Seguiremos trabajando en el club. STOP. Ampliar información sobre los 40 videojuegos más bárbaros. STOP. Algunos de ellos han sido incluídos en mi pack televisivo. STOP. Si no los encuentras en tu tienda habitual sólo tienes que pedirlos al Club Zafiro a la dirección abajo indicada. STOP. Nota de interés. STOP. El mejor programa de los 40: Capitán Blood. STOP. Un bio-arcade con posibles secuelas. STOP. Si ya tienes el juego y quieres hacerme llegar alguna sugerencia o duda sobre el mismo sólo tienes que escribirme. STOP. Es más. STOP. Indica el personaje del programa que más te ha gustado y por qué. STOP. Es posible que recibas una sorpresa a vuelta de correo. STOP. Un juego para comunicarse con la máquina. STOP. Fin del mensaje. STOP.

Xam y el Capitán Mega te invitan a participar en el sorteo de una serie de regalos sorpresa. Para ello sólo has de contestar nuestro cupón y remitirlo a: Xam, Ferran Agulló, 24. 08021 Barcelona.

CUPON

CAPITAL BLOOD.
Mi personaje favorito es ....
porque ....
....
....
....

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Provincia .... CP ....

No se admiten fotocopias del cupón.

MEGA News

NO EXCUSES Y POWER PLAY

No hay excusas para jugar a uno de los programas más adictivos en tres dimensiones, no excuses. Ni tampoco para no hacerlo con Power Play, el juego de los dioses, un programa basado en la mitología griega. Arcana nos sorprenderá con dos excelentes videojuegos para los ordenadores de 16 bits, Atari y Amiga.●





SYSTEM 4, DESPUES DEL S.I.M.O.

Finalizado el S.I.M.O. System 4, una de las compañías que más destacó en la pasada feria, se prepara para la noche de Reyes. Del paso coreográfico, imitación a los mejores juegos de la compañía por parte de un ballet infantil, el stand con system 4 se llenó de curiosos, ávidos de deleitarse con una buena interpretación. Y cómo no, ésta corrió a cargo de la coreografía de un importante ballet: Black & White.

También durante la temporada navideña se han empezado a comercializar una gran gama de títulos. System 4 siempre ha destacado por la gran avalancha de nuevas referencias que, mes a mes, nos viene ofreciendo. Los más destacados en este último mes han sido Frankie y Tensión, del equipo de programación SPE, ya a la venta en versión MSX. Dark side y Total eclipse ya disponibles en las versiones de Spectrum, Amstrad, Strip poker II plus, como se anunció en un anterior número, aparece para las versiones de Spectrum, Amstrad, MSX, PC y Compatibles, Atari ST y Amiga. Blueberry, Asterix, y Lucky Luke, ya traducidos al español, se encuentran disponibles para las versiones de Spectrum, Atari ST y PC y compatibles. Circus game, y Superman, aparecen para los ordenadores de 8 bits, aparte de incluirse las versiones de Atari ST y PC y Compatibles.

Para terminar, añadir que nuevas referencias se han incorporado al catálogo de serie barata. Y una última noticia, se nos ha informado de la compra de veinticinco nuevos programas para MSX de los que próximamente desvelaremos sus títulos. ●

MEGA News

THE BOBBY YAZZ SHOW



Te presentamos el show televisivo más gracioso de la televisión mundial. En este show requerirás reflejos, nervios de acero, y una pasión por ganar, con una adicción sin precedentes en un programa de la compañía Destiny. Proximamente en Spectrum, Commodore, Atari, Amiga e IBM PC y Compatibles.●



PURPLE SATURN DAY

Una fantástica carrera en tres dimensiones a través de los anillos de Saturno. Una visión subjetiva del espacio por parte de la compañía Exxos. En estos momentos se distribuye en Francia para Atari, Amiga, Amstrad, Commodore, PC y Compatibles.●

TINTIN SOBRE LA LUNA

Ya tenemos la adaptación del popular cómic para nuestros ordenadores. Aquellos que pudieron disfrutar de esta historia se deleitarán con esta aventura del conocido Tintín. Para deleite de adultos y jóvenes, Infogrames nos traerá el programa para Amstrad, Amiga y Atari.●

TITAN

Titan es un juego laberíntico, con un fondo al estilo Gaunlet, y una bola que se desplaza por diversas habitaciones. Titus nos traerá el programa en Amiga, Atari, PC, Amstrad, Spectrum y Commodore 64.



MATA HARI

Espionaje y acción es lo que conlleva este juego de Loriciels, disponible fuera de nuestras fronteras para Atari ST y Amstrad. ●

¿QUE NOS PREPARA DRO SOFT PARA ESTAS FECHAS?



Por lo pronto y para comenzar, nada más y nada menos, que la conversión para PC y compatibles del estupendo programa Deluxe Paint II. Tan original como su anterior versión en Amiga, el precio de venta al público oscila sobre las 20.000 ptas. –Para más detalles de este diseñador consultar el artículo sobre el mismo en Mega Joystick 3–.

Hay que añadir a los nuevos lanzamientos de esta distribuidora un serie de títulos recientes. Sidewinder aparece, ahora, para PC y compatibles y Atari ST al precio de 1.900 ptas. Terrorpods, junto con Barbarian, han sido adaptados para los ordenadores de 8 bits: Spectrum, Amstrad y Commodore 64. Alyen Syndrome, previsto para estas fechas, aparecerá para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, Atari ST y Amiga. Además, hay que hacer hincapié en el hecho de un gran precedente: el equipo de programación nacional de esta distribuidora está conversionando algunos de sus títulos al sistema MSX. Los primeros en salir al mercado serán Barbarian y Terrorpods. Del juego Motorbike Madness también hay que decir algo: después de su pronta aparición para los ordenadores de 8 y 16 bits, pronto podremos disfrutar de éste en su versión MSX. ¡Ya era hora! ●

MEGA News

LIVE AND LET DIE: VIVE Y DEJA MORIR

Y es que los juegos de la saga Bond son perfectos para llevar a la pantalla de nuestros ordenadores. Este título, basado en el film del conocido agente británico, nos transportará a una cruda batalla de lanchas motoras en el curso de un río. La novela de Ian Fleming pasó desapercibida para los programadores en su debido momento, aunque nunca es tarde si el resultado es bueno. Domark nos entregará el programa para Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga y Atari.





EL RETORNO DEL JEDI

Fue anticipado por uno de nuestros colaboradores en el comentario del Imperio Contraataca. Y para corroborar aquellas palabras está a punto de aparecer en nuestro país la última parte de la trilogía de las estrellas. Domark, como siempre, nos traerá esta última parte en Atari, PC, Amiga, Commodore, Amstrad y Spectrum.

LOS NUEVOS CARTUCHOS DE NINTENDO:

GRADIUS Y GOONIES II

Después de la gran acogida de la cónsola Nintendo en nuestro país, los lanzamientos que estaban previstos para próximas fechas empiezan a ser palpables. Tuvimos ocasión de disfrutar, en su debido momento, de un clásico como Super Mario Bros –del cual se ha editado inclusive un libro–, pasando por otros alucinantes inventos –ejemplo de ello es la inédita alfombra de Family fun fitness–. Ahora le llega el turno a dos nuevos juegos: Gradius y Goonies II. Es más, los conocedores del mundo Konami sabrán de qué hablamos al decir que Gradius no es otro juego que Némesis. ¿Qué decir hay de un programa que marcó un hito en la historia del solftware? El otro juego en cuestión, Goonies II, es la continuación de un gran éxito en su debido día. En esta ocasión, el último de los Goonies, tendrá que rescatar a toda su familia y a una bella sirena de las garras del malévolo Fratelli, utilizando para tal menester toda clase de inventos: cócteles Molotov, bombas, etc. Es probable que cuando esta información esté en la calle, los juegos mencionados, ya estén comercializándose por Spaco, S.A. ●

PROYECTO MEGA

Proyecto Mega es la informatización, por primera vez en España, de todas las actividades de gestión académica de una universidad. Naturalmente, cuando nos referimos a este tipo de actividades nos referimos a tres vertientes claras: la matrícula de los alumnos, la actualización de los expedientes estudiantiles con las asignaturas matriculadas y notas del profesorado, y finalmente, la expedición de documentos académicos. Esta cantidad de volumen de información –por poner un ejemplo, sólo en la actualización de expedientes en la Universidad de Barcelona se alcanzan cifras de 960.000 registros–, implica que cualquiera de las universidades de nuestro país tendrá que enfrentarse a este proceso de mecanización de la información.

Uno de los aspectos más característicos del mencionado Proyecto Mega es la utilización de documentos de marcas ópticas. Esto conlleva una serie de ventajas repercutibles en los impresos de matrícula y actas, por citar un ejemplo: reducción de costos, actualización de la base de datos de matrícula...

La expedición de documentos se agilizará enormemente, repercutiendo en el trabajo administrativo. Sorprendente, pero cierto, la verdad es que el trabajo del proyecto realizado por la empresa italiana Enidata cambiará la estructura de las universidades. Como último dato añadir que, demás, se prepara a la par que el Proyecto Mega, la introducción del carnet de la universidad: una banda magnética para identificar a los estudiantes, profesores y personal de administración y servicios. El objetivo del carnet no es otro que el de facilitar una serie de información sobre lo que esta tarjeta ofrece. Este proyecto de desarrollo ha comenzado por la universidad pública de Barcelona y ha sido asumido por una entidad como la Caixa de Barcelona, un esperanzador ejemplo que, sin duda alguna, adoptarán el resto de universidades españolas. ●

MEGA News

NIGHT HUNTER

Un vampiro es un muerto viviente cuyo único alimento consiste en la sangre humana. Sin embargo, aunque es inmortal, tiene sus puntos débiles en crucifijos, estacas y otros artilugios y métodos. ¿Quieres comprobarlo? Ubi soft nos enviará el programa Night Hunter, diccionario de vampiros, para que disfrutemos de él en las versiones de Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari y PC.

BOMBUZAL

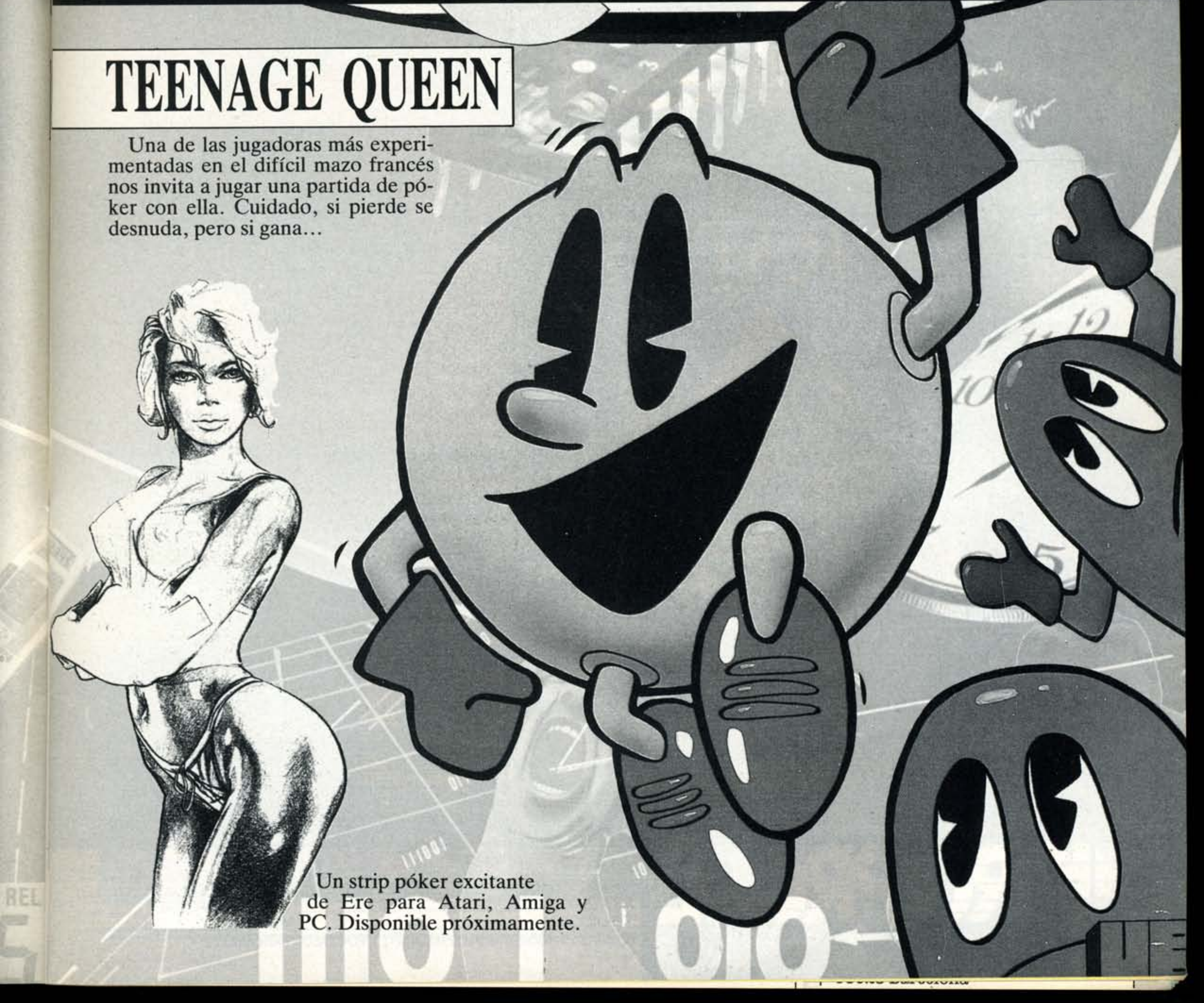
Isométrica en tres dimensiones, increíbles dibujos animados, y un gamberro que gusta de colocar bombas, es lo que nos ofrece Image works, en un programa para Amiga, Atari, Amstrad, Commodore 64, y Spectrum. Próximamente.

PAC-MANIA

El regreso de Pac-man no podía ser más notable. Armado con un nuevo poder, Pac-man circulará por la ciudad de los bloques comiendo y destruyendo a los archienemigos de siempre, los fantasmas. Grandslam se lo entregará a Zafiro para que podamos disfrutar con él en Atari, Amiga, Commodore 64, Spectrum, Amstrad y MSX. Un detalle más: Pac-manía es la convesión de una máquina arcade. •

TEENAGE QUEEN

Una de las jugadoras más experimentadas en el difícil mazo francés nos invita a jugar una partida de póker con ella. Cuidado, si pierde se desnuda, pero si gana…



Un strip póker excitante de Ere para Atari, Amiga y PC. Disponible próximamente.

THE ANCIENT ART OF WAR

The ancient Art of War es uno de los primeros juegos de estrategia que se comercializaron para PC, y a la vez, uno de los mejores. Posee unos excelentes gráficos y todo el programa está muy cuidado. Se nos permite gran variedad de enfrentamientos, modificar a nuestro gusto el nivel de las campañas, y muchas más cosas. Podemos efectuar algunas operaciones básicas con nuestras unidades, las cuales pasamos a describir:

LAS OPCIONES

Sirve para desplazar una unidad de una posición a otra. Con la tecla "C" podemos cancelar en cualquier momento el movimiento actual.

Info

Esta opción nos informa sobre el estado de las tropas, para ello nos da tres tipos de información.

Condition. Es la capacidad de lucha de nuestra unidad. A la hora de un enfrentamiento ganará quien tenga mayor Condition.

Food (Comida). Nos informa del estado de alimento de una unidad. Cuando una unidad no tiene casi comida, el nivel de la condición empieza a bajar.

Speed (Velocidad). Nos informa de la velocidad y dirección de nuestra unidad. Con la tecla "S" podemos cambiar la velocidad.

Size

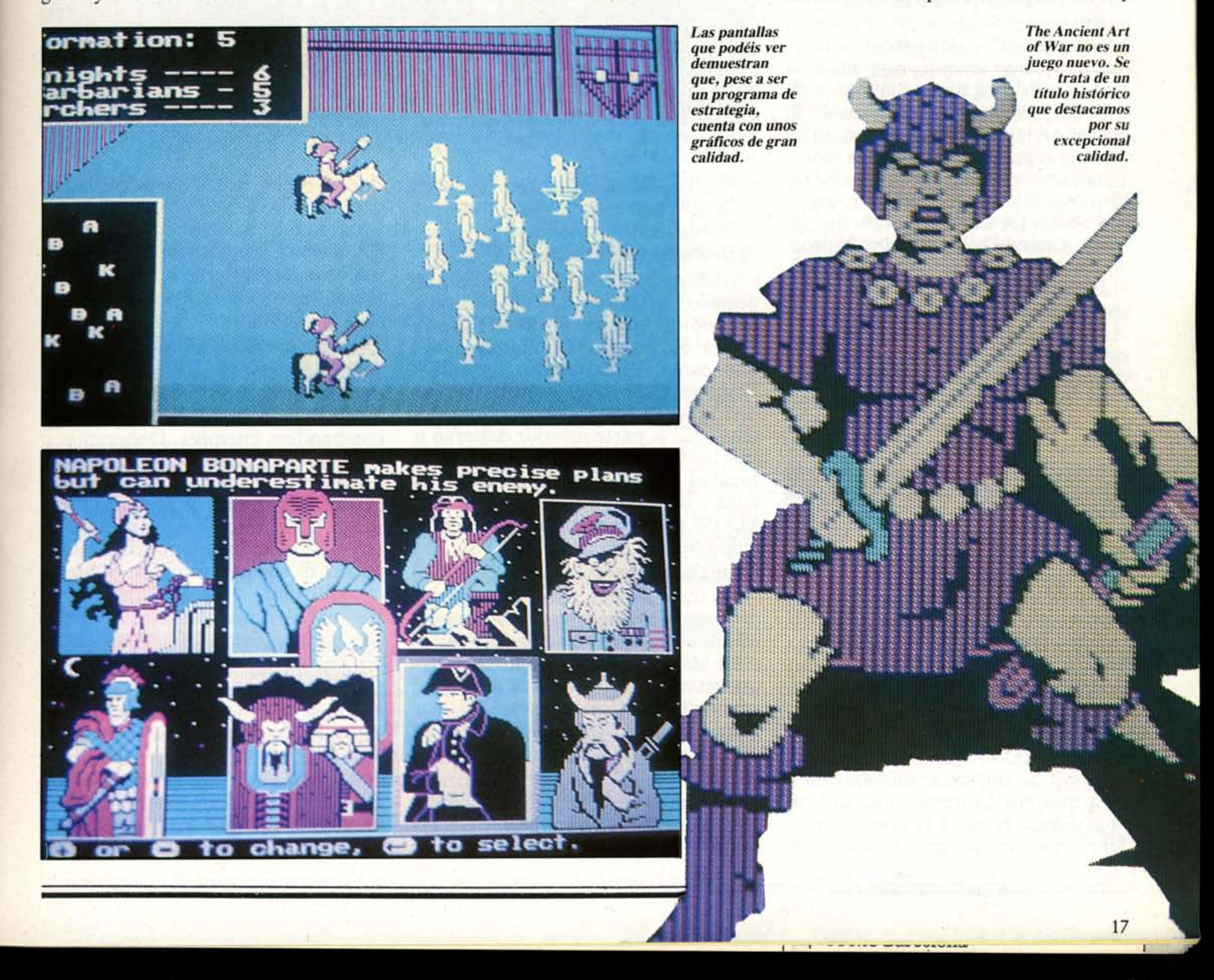
Nos informa del tipo y número de soldados que integran la unidad. Esta información también se nos facilita en la opción Detach.

Formation

Para poner en una determinada formación a una unidad –de todas formas hay algunas formaciones que son generales– cuando todos los soldados son arqueros es conveniente utilizar la formación 1, ya que con ella quedan más atrasados y pueden estar más tiempo lanzando flechas. Con bárbaros y caballeros lo mejor es ponerlos en formación 4 para que no tarden tanto en llegar al enemigo.

Detach

Esta opción nos permite dividir una unidad en varias. Esta opción está activa después de una batalla y



Las pantallas que podéis ver demuestran que, pese a ser un programa de estrategia, cuenta con unos gráficos de gran calidad.

The Ancient Art of War no es un juego nuevo. Se trata de un título histórico que destacamos por su excepcional calidad.

es acumulativa, es decir, por cada batalla que hagamos tendremos opción a una división de unidades.

VISION GENERAL

Cada vez que jugamos más nos vamos dando cuenta de que el juego está muy bien realizado y posee un gran nivel de adicción; para llegar a ser un gran comandante se necesita gran dedicación y paciencia, ya que el enemigo siempre realiza movimientos inesperados y muchas veces precisos y veloces. Asimismo, el juego posee un pequeño detalle arcade, ya que al enfrentarse dos unidades tendremos la posibilidad de capitanear a nuestros propios soldados. Muchas veces, aunque estemos mal de alimentos y de condición, podremos ganar a nuestro enemigo si nosotros mismos realizamos la batalla.

En casos extremos, cuando el enemigo vea clara su derrota, nos puede ofrecer su rendinción, pero podemos elegir seguir combatiendo y aniquilar al enemigo, o ser compasivos y ganar la batalla por rendición.

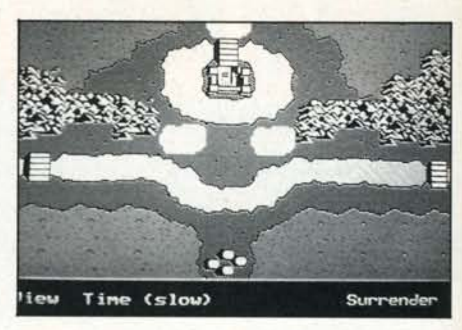
Aquel viejo refrán de "La unión hace la fuerza" queda patente en este juego, ya que cuando más masivos sean nuestros ataques mayor facilidad de victoria encontraremos. Si poseemos las fortificaciones, nuestra victoria será más fácil, es decir, aproximadamente cada cinco minutos recibiremos refuerzos, es decir, nuestras unidades irán creciendo en número. Cuando haya más de 12 soldados por unidad será conveniente dividir la unidad en dos, para tener más maniobrabilidad y facilidad de ataque. El programa nos permite elegir entre una serie de completas y variadas campañas que harán las delicias de los más exigentes. Ahora pasamos a describir las campañas que se nos proponen.

LAS CAMPAÑAS

The Race For The Flags

En esta campaña nuestra misión consiste en conquistar las dos banderas de la parte superior de la pantalla que se hallan en una fortificación sin soldados. Nosotros poseemos menor número de hombres, pero nuestro ejército se mueve un poco más rápido que el enemigo. Para conseguir la victoria la forma más sencilla es correr por el camino de la derecha hacia el fuerte. Deberemos dividir al menos 2 de nuestras unidades en 4 para que por lo menos una unidad vaya directamente a la fortificación, deberemos evitar en lo posible el contacto con el enemigo, también deberemos poner nuestras tropas a velocidadd Fast Mach.







Justo sobre estas líneas el menú de «preferencias» del programa. Más arriba, dos pantallas correspondientes al desarrollo de una batalla.

The Battle of Pharsalus

Esta es una campaña donde tendremos un enfrentamiento cara a cara con el enemigo. Nuestra fuerza radica en las dos últimas unidades que están formadas por arqueros. Después de 2 batallas ya podremos dividirlas en 4 unidades. Las dos unidades de la parte inferior deberán ir por las banderas del enemiggo a velocidad FAST MARCH; todas las demás deberán moverse a velocidad SLOW para no gastar la poca condición que tienen.

The Contest of the Gods

Se trata de una carrera entre dos unidades para llegar a la bandera del oponente. La velocidad adecuada es Fast Mach, y es muy importante seguir el camino, ya que si salimos de él iremos bastante más lentos.

Sherwood Forest

Aquí se nos propone una campaña donde el enemigo se halla fortificado en el centro de la pantalla. Nosotros somos menores en número pero estamos en posiciones estratégicas donde las unidades enemigas llegan casi sin condición. Para lograr la victoria, la forma más sencilla es proteger nuestra bandera con cuatro unidades y luego defender los puestos de aprovisionamiento donde ganaremos al enemigo con facilidad.

The Elusive Spy

En esta campaña tendremos que demostrar nuestra habilidad conduciendo a un solo espía hasta el fuerte con bandera enemiga. Deberemos ir con sumo cuidado de no enfrentarnos al enemigo ya que, en caso de hacerlo, moriríamos y se acabaría el juego. El camino más sencillo es ir por detrás de las montañas hasta el puesto de suministramiento y, luego, ir esquivando a las unidades enemigas.

Cluster's Last Stand

Se trata de una campaña donde nuestro oponente es muy superior a nosotros; enfrentarse a él es casi un suicidio ya que posee todos los puestos de suministramiento. La táctica más sencilla es ir a por las tres banderas del centro de la pantalla con la unidad del margen derecho y con todas las demás defender la bandera de







El menú principal del programa dispone de seis opciones que nos permiten personalizar el juego a nuestro antojo, desde la opción de «preferencias» al entrenamiento de soldados.

la parte superior de la pantalla, que será el punto donde atacará el enemigo.

The Rivalry

Es tal vez la campaña más sencilla, nosotros somos superiores en condición y estamos bien situados. Una forma fácil de lograr la victoria es esperar a que venga el enemigo y atacarle con nuestros arqueros.

A Tale of Three Islands

Tomando las fortificaciones de la isla central conseguiremos fácilmente la victoria. Si estamos bien fortificados podemos despreocuparnos por las unidades de la isla inferior, ya que allí el enemigo nunca llegará. Es una campaña rápida y sencilla.

Wu –us– Ch'u

Deberemos preocuparnos por conseguir los puestos de suministramiento del centro de la pantalla, ya que con ellos podremos abastecer a todas nuestras unidades. Aunque estén un poco lejos no pierden casi fuerza por acercarse a los puestos de suministramiento. Es importante conseguir alguna fortificación para ir recibiendo refuerzos.

War in the Mountains

Esta es la campaña más larga en cuanto a tiempo y también es de las más difíciles. Conseguir los fuertes es vital para ganar esta campaña, así como los puestos de suministramiento. Es bueno dividir las unidades en varias para tener más facilidad de acción.

Islands of Doom

En esta campaña deberemos tomar primero el centro de la pantalla e ir bajando progresivamente. El fuerte de la parte superior nos proporcionará muchos refuerzos. Poco a poco, cada vez que consigamos más fuertes, nuestras unidades serán más numerosas. Deberemos dividir algunas unidades de arqueros.

LAS REGLAS DEL JUEGO

Existen también unas reglas en el juego las cuales podemos variar a nuestro gusto. Antes de iniciar una partida, tendremos que leer atentamente las reglas de la campaña en curso y, si creemos necesario modificar alguna regla utilizaremos la barra espaciadora. Las reglas son de gran importancia, ya que modificadas adecuadamente podremos convertir una campaña complicada en sencilla, y viceversa.

La mayoría de campañas requieren un estudio previo antes del ataque ya que si vamos alocadamente, nuestro oponente nos derrotará a los pocos minutos. Por lo tanto, un estudio de la situación general es necesario antes de pasar a la acción, y deberemos tener siempre en cuenta que el ordenador puede mover unidades de un sitio a otro más rápidamente que nosotros.

Ahora pasaremos a describir las reglas del juego:

- Villages supply food. Si los círculos nos dan o no comida. Por defecto siempre nos dan comida.
- Forts supply food. Esta opción nos permite tener o no tener comida en los fuertes.
- Supply line range in long. Esta opción sirve para indicar si queremos que la comida dure mucho tiempo o no.
- Forts train men very often. Con esta opción podemos seleccionar si los enemigos salen muy a menudo del fuerte o están casi siempre en ellos.
- Your men are in good shape. Con esta opción podemos indicar la fuerza de nuestras unidades al inicio del juego.
- Enemy is seen always. Esta opción es muy importante ya que con ella podemos elegir si vemos siempre al enemigo o sólo a veces.
- Para los no iniciados es recomendable tener esta opción activa, ya que así se nos dará más tiempo para preparar los ataques.
- Water is deep and dangerous. Esta opción nos permite decir si el agua puede ahogar a las unidades o no.
- Mountain is high and risky. Si las montañas son lentas de cruzar. Esta opción sólo se utiliza en la campaña "War in the mountains".
- Forest is dense. Los bosques son densos. Con esta opción se indica que nuestras unidades puedan ir más rápidas sobre los bosques.

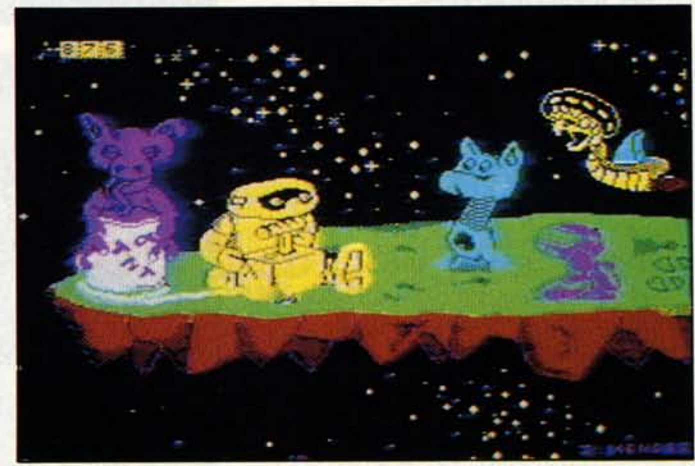
En resumen, es un juego muy completo y conociéndolo a fondo podemos pasar ratos inolvidables con él. También podemos crear nuestras propias campañas pero, con las que nos vienen, suele ser suficiente, ya que como hemos visto las hay para todos los gustos.

Jordi Mas

F·R·O·N·T·I·E·R·S

De la mano de Zafiro os presentamos uno de los últimos juegos que han aparecido en el mercado. Frontiers os sorprenderá...



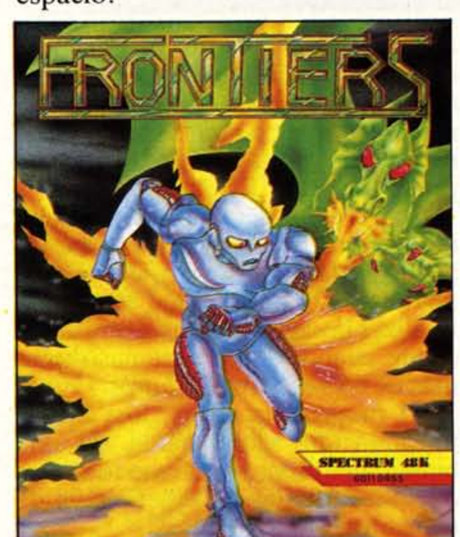


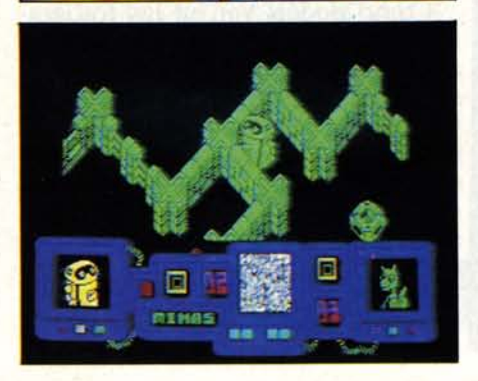
Nos encontramos en la era radial, llamada así porque el hombre ha conseguido ya sintetizar en laboratorio formas de vida inteligentes, bautizados por sus creadores como "radiales".

Pero los hombres han jugado a ser dioses insconscientemente y estas formas de vida nueva han escapado de su control y ahora hacen peligrar la existencia del hombre en todo el mundo EPSILON. Y todo ello pasó tan rápidamente...

AÑO 0 de la era radial: Benzow Jhons consigue, junto a su equipo de investigación, desarrollar en laboratorio los llamados seres acelerados. Elproceso consiste en fabricar, siguiendo la antigua tecnología surgida a principios del siglo XXI, copias exactas de un humano, "huésped", llamadas clones y acelerar su crecimiento espectacularmente utilizando medios artificiales. En el cerebro de estos seres acelerados se introduce, horas después de su "nacimiento", el LIMITADOR, un dispositivo que limita la inteligencia y voluntad de los acelerados, sometiéndolos a la voluntad de sus creadores. A raíz del desarrollo de estos seres surgen importantes protestas de grupos conservadores, pero finalmente, todos acaban aceptándolos.

AÑO I de la era radial: Benzow Jhons muere en circunstancias un tanto extrañas en su laboratorio. Se comienzan a utilizar masivamente a los acelerados para todo tipo de trabajos humillantes y en condiciones críticas. El antiguo equipo de Benzow trabaja en la incorporación de partes mecánicas y electrónicas en los acelerados. Consiguen coordinar perfectamente sus cerebros con los trasplantes artificiales y nacen los llamados RADIALES. Comienza, con el uso de los radiales, una enorme expansión de la especie humana por el espacio.





AÑO X: Se bautizan todas las colonizaciones humanas en el sistema solar como "EL MUNDO EPSILON".

AÑO XII: Estalla una guerra en el Mundo Epsilon. A los colonizadores se les ocurre la idea de extraer el limitador del cerebro de sus radiales para utilizarlos en la batalla. Las consecuencias son desastrosas. Los radiales se sublevan y consiguen derrocar al gran colonizador. La guerra es sangrienta y se convierte en una guerra entre radiales y humanos.

AÑO XX: Pocas formas de vida "naturales" quedan sobre el sistema solar. Los radiales consiguen controlar artificialmente su reproducción y se multiplica por diez el número de radiales en El Mundo Epsilon.

AÑO XXV: La práctica totalidad de la vida humana ha sido eliminada del Mundo Epsilon. Sólo queda la colonia ZEBS.

AÑO III de la ocupación y último de la era radial: Se crea el imperio radial en el sistema solar. Los ZEBS están casi exterminados y se forman grupos de resistencia entre ellos.

AÑO IV: Algunas infiltraciones revelan que los Radiales planean la construcción de un artefacto capaz de lanzar al satétile ZEB fuera de su órbita y después hacerlo explotar. Sólo queda una oportunidad. El plan consiste en robar los planos de la bomba y utilizarlos contra sus propios creadores.

Ultima década del año IV: Soy creado como 32-RSR-911 SERIE A. Sólo hay dos directivas en mi cere-

bro: SALVAGUARDAR LA FORMA DE VIDA HUMANA, Y ELIMINAR TODO TIPO DE VIDA RADIAL. La programación secundaria me dirige para conseguir los planos del nuevo tipo de bomba radial y evitar así la destrucción de ZEB. Ello es congruente con mis directivas, por lo que estoy dispuesto para iniciar la misión.

FIN DEL INFORME DE TEST...

%%..$ç$$:"“/((...Loading bios sistem...

1. Salvaguardar toda forma de vida humana.
2. Eliminar todo tipo de vida radial.

Input program sistem... OK.
PROGRAM PLANOS STARTUP...
SECONDARY PROGRAMS SYSTEMS

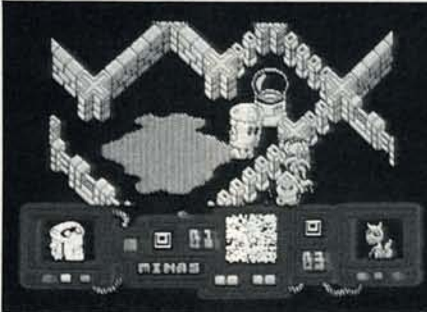
- Evitar contacto con enemigos. FILES 1...25
- Buscar planos. FILES 26...34
- Descifrar contenido y salvar información. FILES 35...82...90...93
- Retornar a Zeb. FILES 100...102

END SECONDARY PROGRAM SYSTEM

EL JUEGO

Toda esta larga introducción sirve para que os situéis en vuestro objetivo, encontrar los planos de una nueva bomba de los enemigos. Pero estamos acelerando los acontecimientos y me voy a dejar alguna cosa en el tintero, así que, como normalmente hago, vamos a comenzar desde el principio como si estuviésemos cargando el juego en el ordenador.

El juego se encuentra acompañado de una pantalla de carga verdaderamente alejada del nivel al que se encuentra el programa. Si bien el juego está correctamente programado y es muy entretenido, la pantalla de carga, aunque utilice correctamente las posibilidades del ordenador está realizada con una calidad mediocre que, como hemos dicho, desentona con la tónica general del producto.





Como buen detalle, podemos comentar la inclusión de un contador en la parte superior izquierda que nos marca el tiempo que resta para finalizar la carga, algo bastante apreciable cuando los programas duran más de tres o cuatro minutos.

Al finalizar la carga, una buena presentación acompañada de una buena melodía, nos ofrece todas las opciones usuales de redefinición de controles, etc...

Como podéis ver en las fotografías, se trata de un juego tridimensional. Pero supongo que os habrá resultado tal vez un tanto extraña la perspectiva que incorpora. Ello es debido a que, contrariamente a lo que usualmente hacen los grafistas en los juegos tridimensionales, aquí se ha utilizado una perspectiva isonométrica (perspectiva axonométrica en la que en el plano proyectante los tres ejes x, y, z, forman entre sí idénticos ángulos). Además, toda la estructura del laberinto no está formada por pantallas, sino que cuando nos desplazamos se produce un scroll diagonal bastante bien realizado. Como ya es normal y debido a las propias características de la máquina, el juego está hecho con sólo dos colores, aunque ello no resta vistosidad y resultado a los gráficos en general. Como punto en contra, podríamos decir que los gráficos son algo escasos y con una estética algo extraña, y los sonidos, exceptuando la melodía inicial, bastante escasos. Los movimientos están bien realizados aunque en ocasiones, sobre todo cuando se está produciendo el scroll, son algo bruscos. La dificultad es algo elevada pero no lo suficiente como para hacer que nos aburramos en las primeras partidas, lo que contribuye a crear una alta adicción.

PARA ACABAR...

Es obvio que el juego no se halla entre los mejores producidos en nuestro país. ¡Ah!, sabía que me olvidaba de algo. No os había dicho que el juego es de producción totalmente española. En concreto ha sido realizado por OSCAR GALLEGO e IGNACIO MENENDEZ, y producido y distribuido por ZAFIRO.

Como íbamos diciendo, el juego no se encuentra entre los punteros realizados en nuestro país. Pero hay que darse cuenta de que se trata de unos programadores relativamente jóvenes, profesionalmente hablando, que deben competir con otros colegas que ya llevan tres o cuatro años en este mundo. Podríamos corregir algunos puntos en el programa, pero aún así hemos de felicitar a estos dos muchachos por lo que han hecho. Y deberían aprender otras productoras españolas que se aventuran a lanzar juegos, que, a pesar de estar tal vez entre las series baratas, están predestinados a ser olvidados en este mundillo inquieto.

Sobre todo, es de señalar el hecho de que se han aventurado a realizar un juego tridimensional con todas las complicaciones que ello conlleva y han añadido además algunas nuevas características como son la nueva perspectiva y el scroll de pantalla.

Poco más os podemos comentar de este FRONTIERS, porque tengo que reconocer que apenas he podido conseguir hacer algo en el juego. No sé si será por su dificultad o mi torpeza. Por lo tanto os dejo aquí y me voy a seguir jugando, a ver si la próxima vez que nos "veamos" os puedo decir algo más de este programa ...LOAD ""...

Por Juan Carlos Sánchez

TURBO CUP:

EL PORSCHE DE LORICIELS

De la mano de René Metge, corredor internacional de rallyes, entramos directamente sobre el volante de un fabuloso Porsche. El placer de conducir está en manos de la compañía Loriciels. Caso anecdótico es que la distribución del programa en Francia va acompañada de un Porsche en miniatura. Estará disponible para Atari, Amiga, Amstrad, Commodore, Spectrum, e IBM PC y Compatibles.●

RAMBO III

PROGRAMA COMENTADO; RAMBO III (OCEAN)
VERSIONES: SPECTRUM, AMSTRAD, C=64
VERSION COMENTADA: SPECTRUM

¡Ha vuelto y esta vez no hará prisioneros! El coronel Trautman ha sido capturado por los rusos (o los soviéticos, como quieren que les llamemos) cuando estaba en misión secreta en Afganistán y sólo hay una persona capaz de liberarlo. RAMBO ha vuelto.

EMPIEZA LA GUERRA

Para los que hayan visto la película, este encabezamiento será familiar, puesto que se podía ver a la entrada de los cines o en la propia publicidad de ésta.

El juego es un mega-juego de los que viene haciendo OCEAN últimamente. Consta de tres partes dependientes una de la otra, pero siendo diferentes entre sí. Como ya viene siendo habitual en esta compañía, todos los juegos incorporan extras para las versiones de 128K. Este caso no es la excepción que confirma la regla, puesto que los poseedores de dichas máquinas podrán cargar todo el juego de golpe y no tendrán que soportar lo tedioso de la carga entre fase y fase (por si no lo habíamos dicho en la versión de 48K, el juego consta de tres partes, una para cada misión), además de poder deleitar sus oídos con unas magníficas músicas.

En la primera fase deberemos recorrer toda una fortificación enemiga en busca de materiales que nos servirán para las siguientes misiones, de los cuales dependeremos plenamente. Tendremos que esquivar activamente a los soldados rusos (perdón, soviéticos) que allí se encuentran y evitar ser detectado por los radares enemigos, cosa que se consigue cuando llevamos mucho material férreo encima. A primera vista hay que decir que esta fase es muy similar a otro juego aparecido hace ya tiempo, de la mano de la casa PANDORA, que se llama INTO THE EAGLE'S NEST (Dentro del nido de las águilas), sólo que este está mejorada en cuestión de movimiento y pérdida de color.

La segunda fase es casi, casi igual que la primera. Deberemos recargar nuestro helicóptero con las armas que hayamos ido encontrando en la fase anterior, para que así el contraataque sea más duro para nuestros enemigos. Resulta que aquí los enemigos van a por ti, con toda la mala leche (no como en la fase anterior, que se limitan a seguir un recorrido preescrito por el programador) y no fallan a la hora de dispararte.

La tercera fase es totalmente diferente a las anteriores. Tenemos una vista frontal de lo que va ocurriendo ante nuestros ojos, como si fuéramos dentro del helicóptero antes cargado de armas hasta los topes (al menos lo habremos intentado). Para defendernos de lo único que disponemos es de una mirilla y un lanzagranadas, que destrozará a todos los enemigos que hay en la pantalla, a lo que yo me pregunto, ¿dónde están todas las armas que hemos cogido antes?

El juego tiene una programación digna de OCEAN y muy bien tratado en el aspecto de programación en 128K, o sino que nos lo digan a nosotros que nos ha costado un montón haceros el cargador que podéis ver al lado de este comentario y que os proporcionará bastantes ventajas respecto al original.



CARGADOR 48K

```
10 REM RAMBO III (48K)
20 REM BY... MERCHE
30 CLEAR 30000: GOSUB 130
40 INPUT "FASE 1: INMUNE?"; LINE A$;IF A$="N" THEN POKE 32032,0
50 INPUT "FASE 1: SUPERFACIL?"; LINE A$:IF A$="N" THEN POKE 32036,0
60 INPUT "FASE 2: INMUNE?"; LINE A$:IF A$="N" THEN POKE 32047,0
70 INPUT "FASE 2: SUPERFACIL?"; LINE A$: IF A$="N" THEN POKE 32050,0: POKE 32053,0; POKE 32056,0
80 INPUT "FASE 3; INMUNE?"; LINE A$:IF A$="N" THEN POKE 32063,0; POKE 32068,0
90 CLS; PRINT "O.K. INTRODUCE RAMBO III"
100 LOAD ""SCREEN$; POKE 23739,111: LOAD ""CODE
110 RANDOMIZE USR 32000
120 SAVE "RAMBO III" LINE 10: SAVE "BY MERCHE" CODE 32000,72:STOP
130 FOR F=32000 TO 32072: READ A: POKE F,A: NEXT F: RETURN
140 DATA 33, 25, 125, 17, 106, 215, 1, 47, 0, 237, 176, 62, 195, 50, 76, 214, 33, 153, 151, 34
150 DATA 77, 214, 195, 0, 192, 254, 1, 32, 11, 175, 50, 176, 227, 60, 50, 32, 216, 195, 138, 99
160 DATA 254, 2, 32, 16, 175, 50, 98, 216, 50, 158, 106, 50, 161, 106, 50, 166, 195, 138, 99
170 DATA 175, 50, 150, 246, 62, 167, 50, 151, 246, 195, 138, 99, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```

CARGADOR 128K

```
10 REM RAMBO III (128K)
20 REM BY... MERCHE
30 CLEAR 30000: GOSUB 140
40 INPUT "FASE 1: INMUNE?"; LINE A$; IF A$=: "N" THEN POKE 33351,0
50 INPUT "FASE 1: SUPERFACIL?"; LINE A$: IF A$= "N" THEN POKE 33355,0
60 INPUT "FASE 2: INMUNE?"; LINE A$: IF A$= "N" THEN POKE 33367,0
70 INPUT "FASE 2: SUPERFACIL?"; LINE A$: IF A$= "N" THEN POKE 33377,0: POKE 33380,0; POKE 33383,0
80 INPUT "FASE 3: INMUNE?"; LINE A$:IF A$="N" THEN POKE 33393,0; POKE 33398,0
90 CLS: PRINT "O.K. INTRODUCE RAMBO III"
100 LOAD ""SCREEN$; POKE 23739,111; LOAD ""CODE
110 POKE 49687,205:POKE 49688,48: POKE 49689,130: POKE 49690,0
120 RANDOMIZE USR 49152
130 SAVE "RAMBO III" LINE 10: SAVE "BY MERCHE" CODE 33328,78:STOP
140 FOR F=33328 TO 33406:READ A: POKE F,A: NEXT F: RETURN
150 DATA 62, 0, 211, 254, 56, 5, 175, 50, 125, 130, 201, 58, 125, 130, 254, 3, 56, 53, 32, 10
160 DATA 175, 50, 176, 227, 60, 50, 32, 216, 24, 41, 254, 6, 56, 37, 32, 6, 175, 50, 98, 216
170 DATA 24, 29, 254, 7, 32, 12, 175, 50, 158, 160
180 DATA 50, 161, 106, 50, 166, 106, 24, 13, 254, 10, 32, 9, 175, 50, 150, 246, 62, 167, 50, 151
190 DATA 246, 33, 125, 130, 52, 55, 201, 0, 0, 0
```

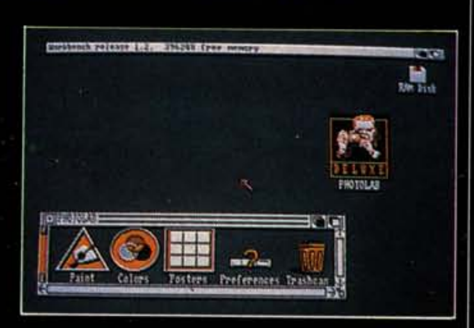
DELUXE PHOTOLAB

Deluxe Photolab es el nuevo programa de dibujo de Electronic Arts (ECA) que va a volver a situar a esta prestigiosa compañía de software en el número uno, lugar que ya disfrutó plenamente con su veterano Deluxe Paint II.

Deluxe Photolab puede ser considerado como el hermano mayor de Deluxe Paint II.

Photolab está dividido en 3 diferentes programas que, en su totalidad, configuran la nueva creación de ECA .





PAINT

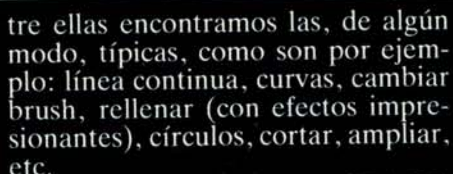
Paint es el programa de dibujo en sí, que bien hubiera podido ser llamado Deluxe Paint III. El programa, después de cargarse, ofrece una vista familiar a los que hayan utilizado Deluxe Paint II. No obstante es mucho más potente que éste.

Podemos elegir entre cualquier definición o resolución gráfica de las que posee el Amiga. Esto quiere decir que podremos cargar bien una pantalla con 32 colores en baja resolución o acceder al modo interlace Hold and Modify (HAM) con la posibilidad de representar 4.096 colores en pantalla sin ningún problema. Además contamos con una ventaja más. Usando la baja resolución del

Amiga podemos utilizar 64 colores. ¿Cómo es posible? Muy fácil, el programa ofrece 32 colores, pero podemos utilizar estos mismos colores con la mitad de brillo (similar a lo que hace un Spectrum) con lo cual obtenemos un total de 64 colores. Lamentablemente tenemos que advertir a los usuarios de un Amiga 1000 que con estos ordenadores pueden haber problemas, siempre y cuando se trate de un modelo antiguo.

Naturalmente el elegir una u otra resolución gráfica no impedirá o disminuirá en ningún caso las opciones del programa. Seleccionaremos el número de bit planes y la resolución al cargar el programa desde Workbench.

A la hora de querer dibujar contamos con 14 opciones diferentes. En-



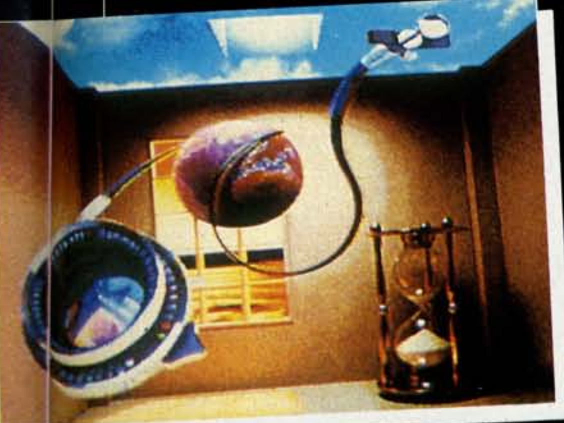
tre ellas encontramos las, de algún modo, típicas, como son por ejemplo: línea continua, curvas, cambiar brush, rellenar (con efectos impresionantes), círculos, cortar, ampliar, etc.

El área de dibujo NO ESTA LIMITADA a la altura y anchura de la pantalla. Podemos, gracias a las teclas del cursor, mover o hacer un scroll lateral para seguir dibujando. Así podremos crear unos dibujos inmensos, siempre y cuando dispongamos de suficiente memoria. Esto es debido seguramente a un «enlightning» de los programadores, ya que la idea y su posterior programación son excelentes.

Otra ventaja frente a otros programas de dibujo, es que Paint ofrece la posibilidad de trabajar con 2 screens a la vez e intercambiar información (como por ejemplo brushes) entre ellos.

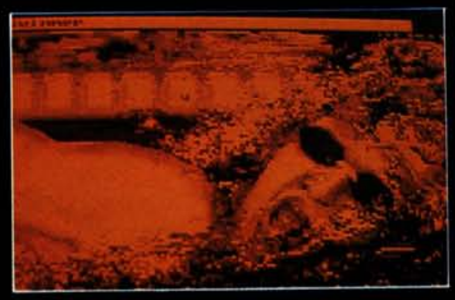
El programa además recuerda lo que el usuario ha dibujado como último y ésto puede ser copiado y utilizado como un brush. También podemos utilizar una imagen a la que hayamos sobrepuesto otra, es decir, si dibujamos un círculo sobre una flor, aún podremos utilizar esta flor como un brush.

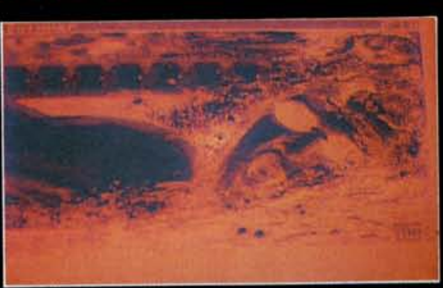
Detrás del Workbench encontramos una opción para mezclar colores a nuestro gusto para su posterior utilización en nuestros dibujos. Para ello podemos utilizar los 4096 colo-

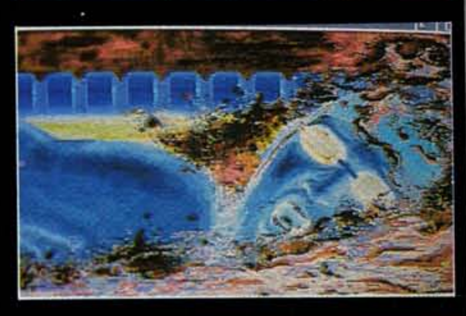




Gracias a su capacidad para soportar todos los modos gráficos del AMIGA, Deluxe Photolab es capaz de crear y trabajar con gráficos realmente excepcionales.

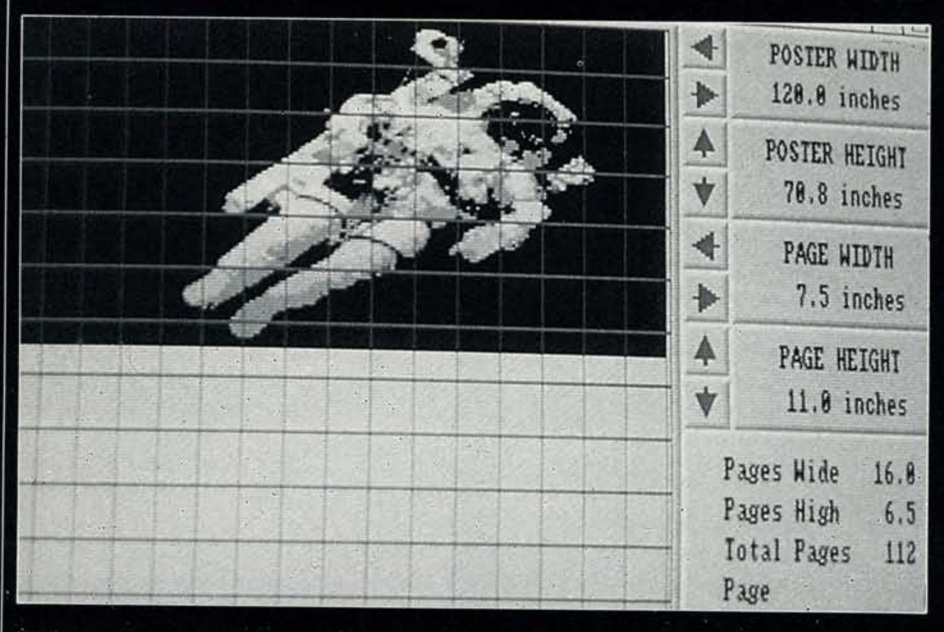


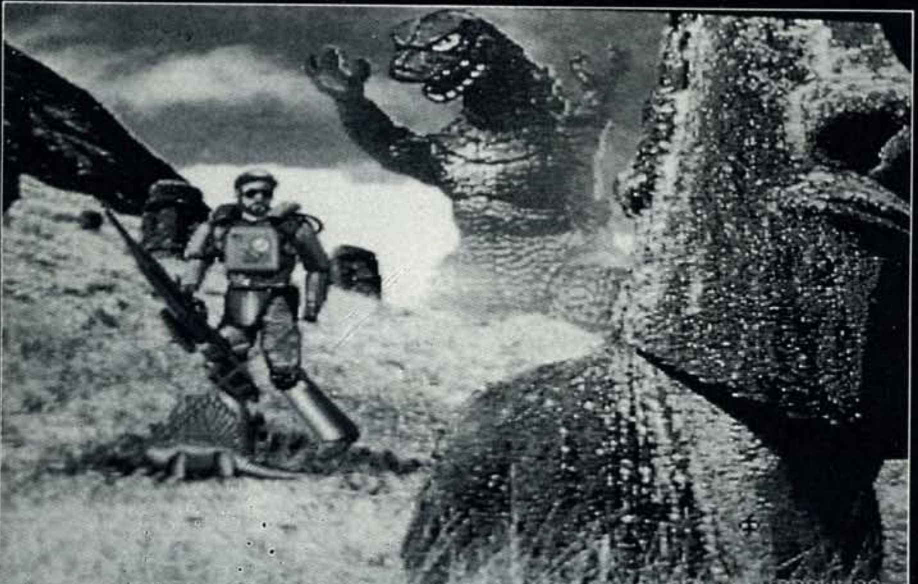




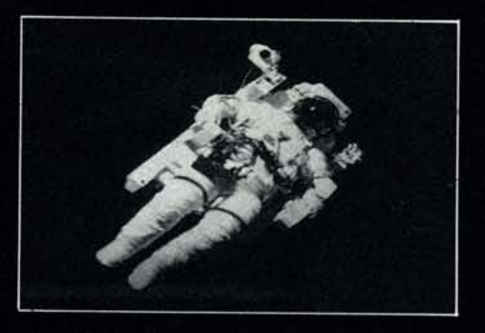


Deluxe Photolab es mucho más que un programa de diseño, es una completa herramienta que permite realizar asombrosos efectos con cualquier tipo de imagen.









res del AMIGA e indicarlos tanto en RGB o HSV. Otra opción de la que disponemos es el sobreponer una cortina de color sobre nuestro trabajo. Así veremos todo lo que hayamos dibujado tras esta pequeña cortina. El efecto es impresionante y puede ser útil de muchas y diferentes maneras.

Al utilizar la opción de escribir quedé un poco desilusionado. El programa sólo acepta la fuente del Workbench.

La función de ampliación en este programa es mucho mejor que en Deluxe Paint II, ya que permite trabajar aún con más precisión. Al igual que en Deluxe Paint II la pantalla se divide en dos partes.

COLOR

Después de dibujar algo o tras una digitalización el usuario siempre quiere retocar o modificar y a veces simplemente jugar con los colores, etc. El programa COLOR permite hacer los cambios necesarios. Dos opciones interesantes son, sin duda alguna, mosaic y re-size. Se pueden pasar dibujos no PAL al formato PAL y al revés, cambiar la resolución, etc.

Se trata en definitiva de una pequeña, pero gran ayuda.

POSTER

Con este programa, podemos pasar nuestros dibujos (por grandes que sean) por impresora, para así, como dice la opción, poder hacernos nuestros propios pósters, etc. Pósters permite cargar cualquier dibujo, independientemente de cual sea su resolución e imprimirla. El tamaño del póster está definido por marcos ya dados o puede ser redefinido según las necesidades del usuario.

Lamentablemente el tiempo de impresión es algo largo, pero vale la pena esperar. Aunque hemos hecho varias pruebas, con diferentes impresoras, podemos asegurar que, aunque no se sea propietario de una impresora a color, podemos obtener muy buenos resultados.

El programa permite además empezar por cualquier parte del dibujo, cosa muy útil, si hemos tenido que abortar la impresión por falta de papel. Así podremos continuar tranquilamente, sin perder tiempo ni papel.

También podemos, aparte de imprimir nuestros dibujos en un formato más grande, reducirlos, para que varios quepan en una sola hoja.

FAZIT

Verdaderamente se trata de un potentísimo programa que será de utilidad a todo aquel que quiera dibujar, ya sea de un modo profesional o no. Lamentablemente necesita como mínimo 1Mb de memoria RAM, con lo que algunos usuarios no podrán acceder a sus grandes prestaciones.

ECA ha realizado lo que todos esperábamos: un programa más potente que Deluxe Paint II.[1]

Bueno, voy a colgar el póster que acabo de imprimir en mi habitación... o mejor, ¿lo pego en la carpeta? ■

1. Cabe destacar que el programa contiene una preversión del Vischstart V1.3, accediendo a los nuevos comandos de este DOS. Commodore, sin embargo, no distribuye aún esta versión y puede que no aparezca nunca, ya que la versión 1.4 ya está en fase de programación.

Sascha Ylla-Könneke

BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



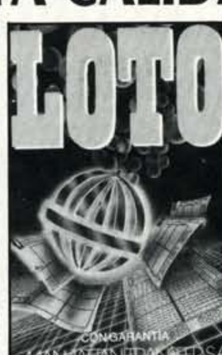
KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIRE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



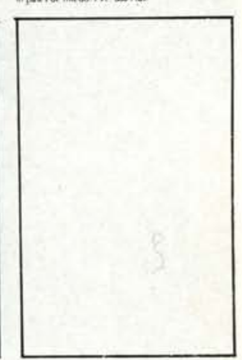
QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas: pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.



Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,-
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,-
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

MAS POKES QUE NADIE

OUTRUN



ATARI

```
1      '*************************************
2      '*     CARGADOR DE TIEMPO INFINITO      *
3      '*            PARA OUT RUN              *
4      '*          POR MARC STEADMAN           *
5      '*************************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20     FOR N=3E5 TO 3E5+224 STEP 2: READ A$
30     A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40     IF S<>&H14F49F THEN ? "DATAS MAL":END
50     BSAVE "OUTPOK.PRG".3E5,N-3E5:?"Ok."
100    DATA 601A.0000,00BE.0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,0000,0000.0000,0000
120    DATA 0000,0000.2A4F.2A6D,0004,202D
130    DATA 000C,D0AD.0014.D0AD,001C,0680
140    DATA 0000,0500,2200.D28D,0681.FFFF
150    DATA FFFE.2E41,2F00.2F0D,3F3C,0000
160    DATA 3F3C.004A.4E41,DFFC,0000.000C
170    DATA 4879,0000,0096,3F3C,0009,4E41
180    DATA 5C8F.3F3C,0007,4E41,548F.4879
185    DATA 0000,0086.4879,0000,0086,4879
190    DATA 0000,008C,3F3C,0003,3F3C,004B
200    DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
210    DATA 0008,2A40,2C55.203C,4E71.4E71
220    DATA 2D40,25DA,4ED6.0000,4E41,4E41
230    DATA 4D41.502E,4441.5400.4E71.2A1B
240    DATA 451B.7743,414D.4249,4120,454C
250    DATA 2044.4953.434F.2059,2050.554C
260    DATA 5341,2055.4E41,2054.4543.4C41
270    DATA 0000.0000,003A.1606,0600
```

ASTRO PC

```
10 REM ASTRO, version
 PC
20 REM (c)1988 Jordi
Mas
30 REM
40 OPEN "ASTRO.COM" A
S #1 LEN=1
50 FIELD#1, 1 AS A$
60 LSET A$=CHR$(&HFF)
70 PUT#1,181
80 CLOSE
```

OPERATION WOLF AMSTRAD

```
10 ' Granadas Infinit
as para Operation Wol
f Version AMSTRAD Dis
co By Franky
20 OPENOUT "A",MEMORY
 &580-1:CLOSEOUT
30 LOAD "DISC.BIN",&5
80
40 POKE &2936,&A7
50 FOR I=&BF00 TO &BF
00+15:READ A:POKE I,A
:NEXT:CALL &BF00
60 DATA 243,33,128,5,
17,128,1,1,129,126,22
7,176,195,0,106,0
```





SPECTRUM

MOLECULE MAN

```
10 REM MOLECULE MAN -
 SPECTRUM
20 REM POR JUAN CARLO
S SANCHEZ
30 CLEAR 24999:LOAD "
" CODE:LOAD "" SCREEN
$
40 RANDOMIZE USR 2329
6
50 POKE 64585,0
60 RANDOMIZE USR 5706
0
```

MISSION JUPITER

```
10 REM MISSION JUPITE
R - SPECTRUM
20 REM POR JUAN CARLO
S SANCHEZ
30 LOAD "" CODE:CLEAR
 23999:BORDERO:LOAD "
" SCREEN$:RANDOMIZE U
SR 65513:POKE 57857,2
01
40 RANDOMIZE USR 5506
6
```



EDEN BLUES PC

```
10 '
20 '   ********************************
30 '   *  Cargador para el Eden Blues  *
40 '   *          Versión PC           *
50 '   *      (c)1988 Jordi Mas.       *
60 '   ********************************
70 '
80 '
90 DEF SEG=&H7000:' Si tienes menos de 640K
b'cambia este numero por otro menor
100 CLS:FOR F=0 TO 166:READ A:S=S+A:POKE F+
256,A:NEXT F
110 IF S<>17611 THEN PRINT "Error: Lineas D
atas incorrectas":PRINT:STOP
120 DATA  235, 94, 184, 0, 61, 186, 169, 24
0, 205, 33, 115, 4, 31, 203, 144
130 DATA  144, 186, 192, 1, 137, 22, 146, 0
, 163, 144, 0, 186, 0, 1, 184
140 DATA  0, 63, 185, 128, 0, 139, 30, 144,
 0, 205, 33, 131, 234, 128, 139
150 DATA  14, 146, 0, 73, 137, 14, 146, 0,
117, 230, 198, 6, 240, 23, 195
160 DATA  180, 0, 136, 38, 61, 34, 136, 38,
 62, 34, 176, 144, 162, 199, 37
170 DATA  162, 200, 37, 162, 201, 37, 162,
202, 37, 176, 1, 162, 4, 35, 186
180 DATA  0, 1, 82, 195, 144, 144, 30, 140,
 200, 142, 216, 190, 14, 240, 187
190 DATA  0, 1, 185, 0, 1, 139, 7, 137, 4,
67, 70, 73, 117, 247, 186
200 DATA  16, 240, 82, 195, 137, 4, 67, 70,
 73, 117, 235, 140, 216, 142, 192
210 DATA  142, 208, 187, 2, 240, 80, 83, 20
3, 200, 195, 69, 88, 69, 32, 32
220 DATA  32, 32, 32, 32, 32, 69, 82, 69, 4
6, 67, 79, 77, 32, 32, 0,137,137
230 CLS:INPUT "QUE LAS PUERTAS NO TE HAGAN
GASTAR FUERZA (S/N)  ";A$
240 IF A$="N" OR A$="n" THEN FOR F=316 TO 3
25:POKE F,144:NEXT F
250 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";A$
260 IF A$="N" OR A$="n" THEN FOR F=311 TO 3
15:POKE F,144:NEXT F
270 INPUT "DISPARO INFINITO (S/N) ";A$
280 IF A$="N" OR A$="n" THEN FOR F=326 TO 3
42:POKE F,144:NEXT F
290 CLS:IF A$="N" OR A$="n" THEN FOR F=326
TO 342:POKE F,144:NEXT F
300 PRINT "INSERTA JUEGO EN LA UNIDAD ACTUA
L Y PULSA 'S'"
310 A$=INKEY$:IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN 3
10
320 H=256:CALL H
330 CLS:PRINT "Error: No encuentro el fiche
ro Ere.com":PRINT:STOP
340 END
```



Por Criseida Ramírez

¡Hola chicos! ¿Qué tal os prueba el año?
Supongo que a alguno de vosotros se le habrá ocurrido pedir como regalo de Navidad una cónsola Sega y alguno de los juegos que tiene ésta.

Pues bien, para aquellos que ya la tengan en casa, o que piensen comprarla, sigo informándoos sobre nuevos juegos realizados y adaptados especialmente por Sega para su cónsola.

Nuestro primer juego de hoy es:



RESCUE MISSION

Este es un juego hecho especialmente para que puedas disfrutar de la pistola LIGHT PHASER.

Los gráficos de este juego son fantásticos, señalan muchos detalles y tienen una gran dosis de imaginación y mezcla de ésta con la realidad.

Estamos en guerra en la jungla, y tú estás en primera fila. Cuentas con tres colaboradores que deben rescatar a los soldados que han sido heridos. Estas personas son médicos y se llaman: Mike, Steven y John. Mediante un carromato deben recoger a los heridos. Como ninguno de tus amigos lleva armas deberás ser tú quien los proteja, cubriéndoles con tu pistola y disparando a todo aquel que intente impedir tu misión. Tú eres la única alternativa, ya que los demás no tienen suficiente valor. Además, debes destruir todo aquello que el enemigo te lance. Ellos tienen granadas a mano, bombas, bazocas... y por eso has de procurar que tus hombres no mueran. Incluso en la vía del ferrocarril encontrarás minas que has de eliminar disparando sobre ellas antes de que el carromato pase por encima.

En esta batalla el enemigo te aventaja en número: son 100 por cada uno de vosotros. Ya sé que son muchos enemigos, pero no te preocupes, nosotros sabemos que cuando se trata de guerra en la jungla, tú eres el mejor.

Si consigues sobrevivir, obtendrás la medalla al valor, si fallas tus amigos compartirán tu destino: la derrota.

Ya sabes, si el enemigo mata a tus tres médicos, el juego y su misión... habrán terminado.

Preparados, apunten... ¡fuego!

Hay 3 pantallas para elegir. Una es fácil (easy) otra normal y otra difícil (hard). Puedes seleccionar la que desees apuntando y disparando con tu Light Phaser sobre la etapa elegida.

Además cada médico tiene sus características esenciales:

MIKE es un principiante que tarda en cuidar a los heridos y conduce muy lentamente el carromato.

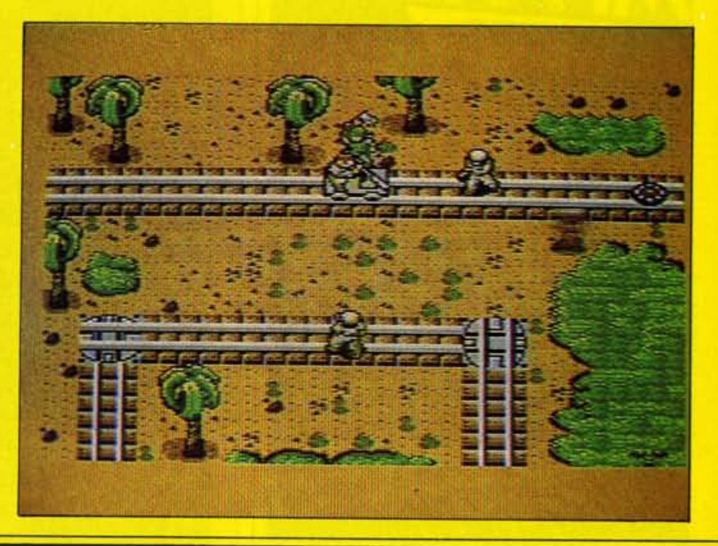
STEVE es un buen médico que cura rápido a los heridos pero es un poco perezoso y cuando ha conducido un rato, se toma un descanso.

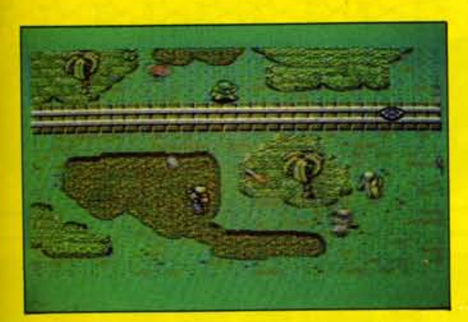
JOHN es el médico de más experiencia; todo lo hace rápidamente.

Algo que debes tener en cuenta es que no tienes que confundir a los tuyos con el enemigo, ya que les dispararías por equivocación.

Si un médico es alcanzado por tus balas, golpeado por un boomerang o atacado con un gas lacrimógeno, éste permanecerá inconsciente y las estrellas darán vueltas alrededor de su cabeza. Pasado un período de tiempo, recuperará el conocimiento. Si







quieres acelerar este proceso dispara sobre las estrellas. Te aviso: las otras armas son instantáneamente mortales.

No todos tus enemigos son igual de peligrosos sino que algunos pertenecen a las fuerzas especiales y a la aviación. ¡Ten más cuidado con ellos!

Si te has decidido... ¡a luchar!

ZILLION



Este es el segundo juego que comentamos en este número. Y del cual presentamos un mapa en las páginas 34 y 35.

Este software nos plantea la historia de la lucha entre los caballeros Blancos y el Imperio Norsa.

Los caballeros blancos y tú debéis cuidaros de mantener el bien planetario y de detener la invasión del Imperio Norsa.

Tu única arma es el Láser Zillion.

Tu situación al iniciar el juego es a salvo de los enemigos. Estás en la nave nodriza. Al salir de allí llevas una energía de 700 puntos que irán disminuyendo a medida que los contrarios te disparen, pases por encima de minas, atravieses rayos...

Al salir de la nave, ya puedes empezar a disparar porque ha empezado la lucha. Debes llegar al elevador de la superficie e introducirte en el laberinto subterráneo de los Norsas.

Una vez dentro, estás en los dominios del enemigo. Estos aparecerán en los túneles y dispararán sobre ti para eliminarte.

El botón A es el de la dirección: puedes dirigirte hacia atrás hacia delante o más arriba cuando saltes.

Si aprietas el botón en la parte en la que la flecha indica para abajo, te podrás arrastrar por el suelo y disparar a tus enemigos sin ser herido.

El botón n.º 1 es el que nos permite saltar y el n.º 2 es el de los disparos.

Una vez dentro del laberinto, llegarás a numerosas salas de las que tendrás que extraer todos los datos posibles que se encuentren en las computadoras. Para tener accesos a estos datos has de destruir las computadoras con tus disparos.

A lo largo de todo el juego, tendrás pues que elegir pantallas y cilindros de computadores a los que no podrás dejar de lado. Cuando hayas disparado sobre estos, has de situarte enfrente y obtener su contenido, además de elegir cuatro símbolos que te dan diversas ventajas. Para elegirlos has de moverte de derecha a izquierda y seleccionarlos. Al pasearte por los pasadizos tienes que procurar no pasar por encima de una mina, pisándola, sino, que tienes que saltar por encima de ella para que no te disminuyan los puntos de vida.



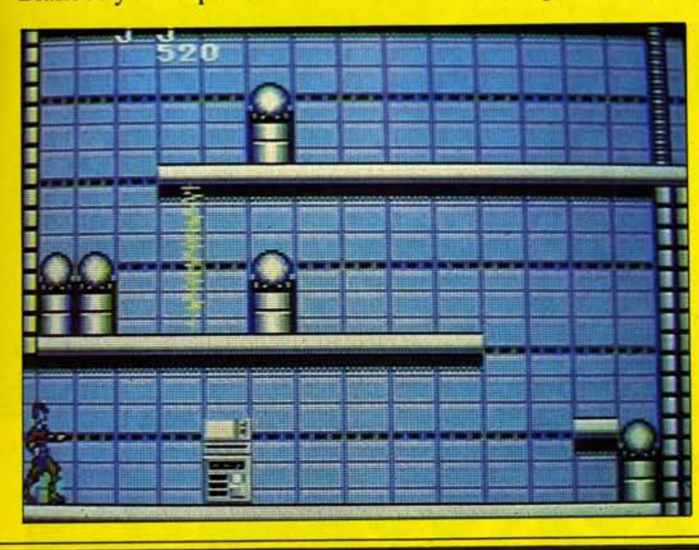


Cuandos estos puntos sean escasos has de volver a salir al exterior y dirigirte otra vez a la nave para que se recarge tu energía, y poder continuar jugando. Si mueres antes de conseguirlo, no te preocupes, pues hay otras dos personas que también lo intentarán.

La finalidad de este juego es encontrar la base principal y conseguir 4 discos, que te permitirán neutralizar a los enemigos.

En este juego se necesita mucha habilidad y memoria para recordar todos los datos que se te muestran. Si ésta te falla, coje papel y lápiz.

El juego es más difícil de lo que a primera vista te pueda parecer, así que sólo convirtiéndote en un jugador experimentado podrás obtener la victoria. ■







MAS POKES

STAR WARS

```
5 REM***CARGADOR STAR WARS *******
6 REM*** POR A. ESTRADA 88 *******
10 FORL=0TO132:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>15174THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"INMUNE A LASERS (S/N)";L$:IFL$="S"THENPOKE49185,173
40 INPUT"SHIELD CONSTANTE (S/N)";S$:IFS$="S"THENPOKE49250,173
50 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
60 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,173,141,167,2,169,19,141,200,2,169,192,141,201,2,96,169
110 DATA 32,141,185,3,169,192,141,186,3,76,81,3,169,206,141,127,78,141,3,79,162
120 DATA 52,189,65,192,157,0,96,202,16,247,162,16,189,117,192,157,15,8,202,16
130 DATA 247,76,202,2,32,165,244,169,32,141,169,2,169,19,141,200,2,169,96,141
140 DATA 201,2,96,169,32,141,185,3,169,96,141,186,3,76,81,3,169,206,141,129,136
150 DATA 141,34,137,141,210,144,141,140,145,141,173,181,76,202,2,151,56,49,54
160 DATA 44,48,58,151,56,49,55,44,57,54,58,147
```

RYGAR LET'S FIGHT

```
5 REM CARGADOR RYGAR LET'S FIGHT****
7 REM***** POR A. ESTRADA 88**********
10 FORL=0TO48:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>5879THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)",V$:IFV$="S"THENPOKE49193,165
40 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)";T$:IFT$="N"THEN60
50 POKE49183,173:POKE49188,189
60 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT.653,1
70 POKE816,0:POKE817,192:LOAD:RUN
100 DATA 32,165,244,169,147,32,210,255,162,18,189,30,192,157,0,6,202,16,247,16
110 DATA 0,141,100,8,169,6,141,101,8,96,169,206,141,210,15,169,222,141,215,15
120 DATA 169,198,141,79,37,76,21,9,234
```

SHAO LIN'S ROAD

```
5 REM***CARG.SHAO LIN'S ROAD******
6 REM**POR A.ESTRADA 87 **********
10 FORL=0TO95:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>11350THENPRINT"ERROR EN LOS DATS":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49235,165:GOTO50
45 INPUT"NUMERO DE VIDAS (0-255)";N:IF(N<0)OR(N>255)THEN45
47 POKE49240,N
50 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
60 SYS49152:LOAD
100 DATA162,11,160,192,142,40,3,140,41,3,96,173,254,2,240,240,169,32,141,251
110 DATA2,169,192,141,252,2,162,237,160,246,208,228
120 DATA169,45,141,116,4,169,192,141,117,4,76,0,4,162,27,189,68,192,157,111,8
130 DATA202,208,247,169,112,141,189,2,169,8,141,190,2,76,167,2,169,125,141
140 DATA120,11,169,8,141,121,11,76,32,11,169,198,141,57,92,169,3,141,157,91,76
150 DATA15,64,234
```

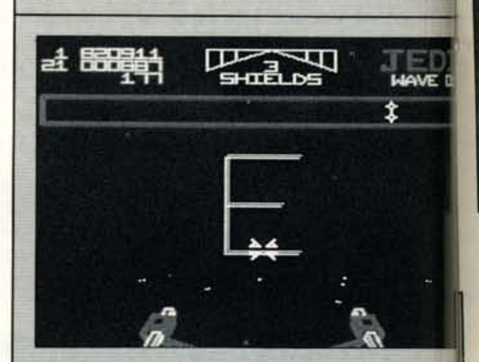
DRAGON'S LAIR

```
10 REM***CARGADOR DRAGON'S LAIR*****
20 REM*** POR A. ESTRADA 88 ********
30 FORT=0TO69:READA:POKE304+T,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>7271THENPRINT"ERROR":STOP
40 INPUT"VIDAS INF(S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE334,165:GOTO60
50 INPUT"VIDA EXTRA(S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE355,0
60 INPUT"ETAPA INICIAL(1 A 8)";I:IF(I>8)OR(I<1)THEN60
62 POKE365,(I-1)
68 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
80 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
90 POKE$1010,$A5
92 POKE$0CDD,$00
100 DATA32,165,244,238,39,9,206,209,8,96,96,96,96,70,86,2,169,77,141,246
110 DATA69,169,1,141,247,69,76,1,68,169,198,141,229,15,169,106,141,163,12,141
120 DATA173,12,169,1,141,164,12,141,174,12,169,4,141,187,12,76,0,12,165,38
130 DATA201,0,176,3,198,37,96,76,1,30
```

COMMODORE 64

AMSTRAD

STAR WARS

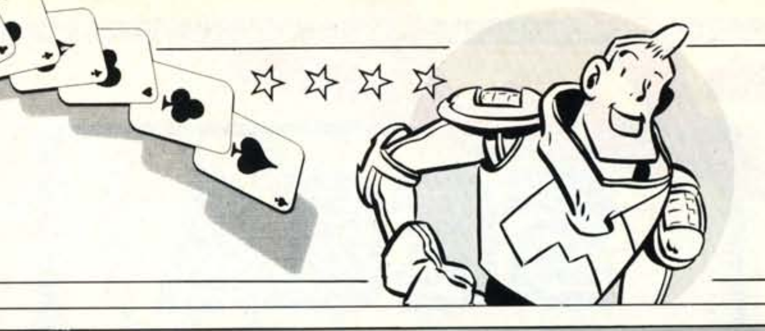





```
5 ' Cargador Star Wars para Amstrad version cinta By Franky
10 MODE 0:MEMORY &2000-1:BORDER 0
20 FOR S=0 TO 15:READ A:INK S,A:NEXT
30 LOAD"!",&C000:LOAD"!",&2000
40 POKE &63DA,0
50 FOR S=0 TO 15:INK S,0:NEXT:LOAD"!",&C000
60 POKE &D1A3,0:CALL &C1E6
70 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,23,26,24,16,23
```

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

QUE NADIE





SABOTEUR II

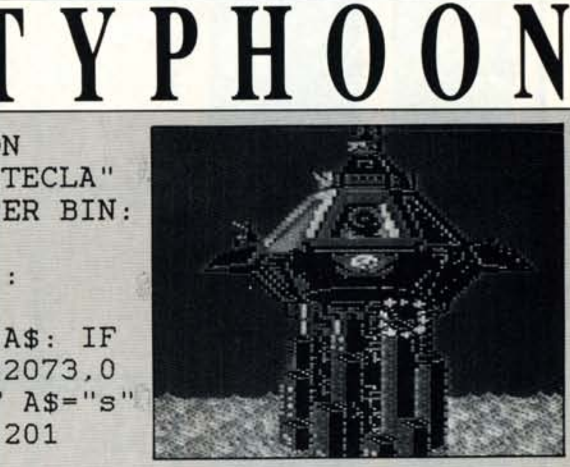
```
10 REM Cargador de vidas infinitas para:
20 REM SABOTEUR II, versión PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 OPEN "SAB2.EXE" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1, 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&H90)
80 PUT#1,8595
90 PUT#1,8596
100 CLOSE
```



SPECTRUM

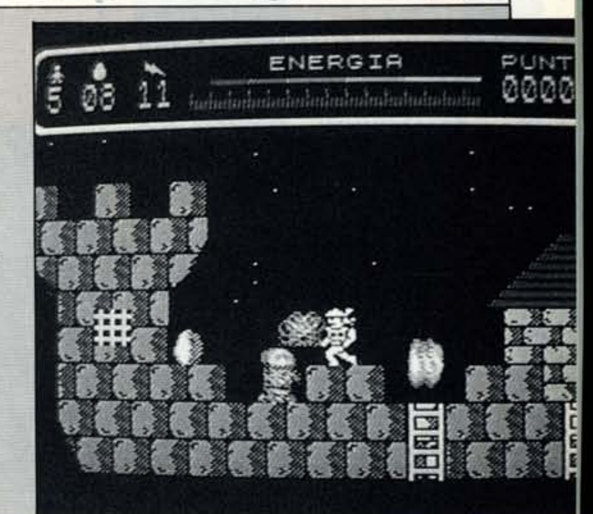
TYPHOON

```
10 REM ************************
20 REM *TYPHOON (SPECTRUM 48)*
30 REM *  POR JULIAN ROMERO   *
40 REM ************************
50 CLS: PRINT "      PON EL TYPHOON
 ORIGINAL            Y PULSA UNA TECLA"
60 PAUSE BIN: POKE 23624,BIN: PAPER BIN:
 INK BIN: CLEAR 24423
70 LOAD ""SCREEN$: PRINT AT 20,0;:
 LOAD ""CODE: BORDER 7
80 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$: IF
 A$="s" THEN POKE 41908,0: POKE 42073,0
90 INPUT "INMUNIDAD (S/N)";A$: IF A$="s"
 THEN POKE 41837,201: POKE 41982,201
100 RANDOMIZE USR 32276
```



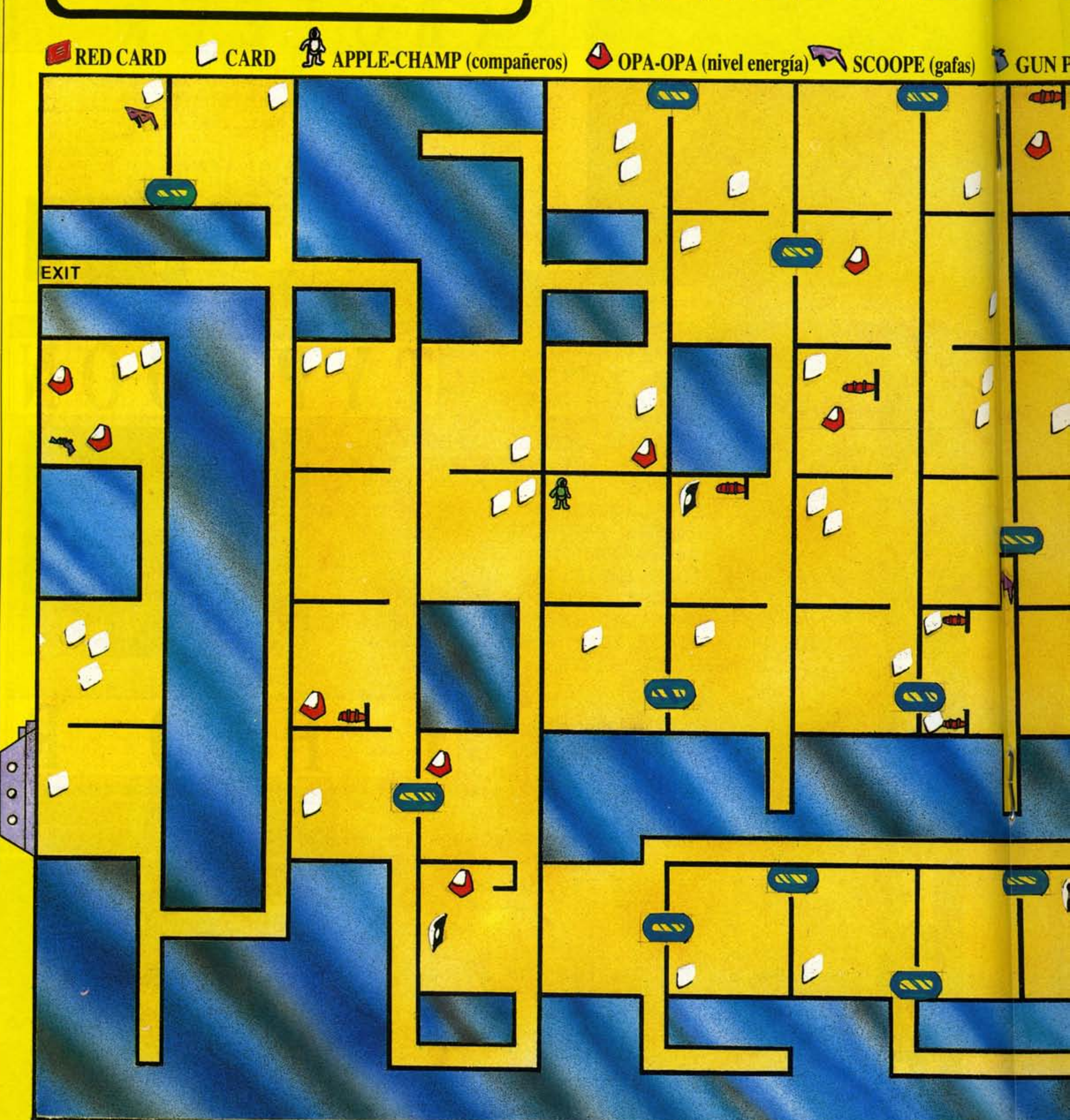
THOR

```
10 REM **********************
20 REM *  THOR  (SPECTRUM)  *
20 REM *  ENERGIA INFINITA  *
30 REM *  POR JULIAN ROMERO *
30 REM **********************
40 CLEAR 39999
50 LET C=0:FOR N=40000 TO 40039:
60 READ A:POKE N,A:LET C=C+A:NEXT N
70 DATA 221,33,163,254,17,149,1,62
80 DATA 255,55,205,86,5,48,241,175
90 DATA 50,235,255,1,7,0,17,240,255
100 DATA 33,97,156,237,176,195,226,255
110 DATA 237,83,104,162,195,243,199
120 IF C<>5620 THEN PRINT TAB 9;
 "ERROR EN DATAS ":STOP
130 PRINT "    PON EL THOR Y PULSA
 UNA TECLA":PAUSE 0
140 POKE 23624,0: POKE 23693,0:CLS
150 RANDOMIZE USR 40000
160 SAVE "POKE'sTHOR" LINE 10
```

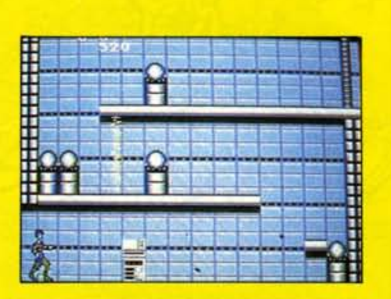


MAPA D

club SEGA



DE ZILLION



GUN POWER (pistola) FLOPPY DISK AUXILIAR ASCENSOR



MAS POKES

PC

BUSHIDO EXE

```
10 REM Cargador de vidas infinitas para:
20 REM BUSHIDO, version PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 OPEN "BUSHIDO.EXE" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1, 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&HFF)
80 PUT#1,11297
100 CLOSE
```



CHICAGO AMSTRAD

```
5 ' Vidas para Chi
cago's 30 Version AMS
TRAD Disco By Franky
10 MODE 1:BORDER 0:FO
R i=0 TO 3:READ a:INK
 i,a:NEXT
20 OPENOUT "d".MEMORY
 1399
30 LOAD "CHICAGO.SCR"
40 LOAD "CHICAGO.BIN"
45 POKE &2D70,&FF
50 CALL 11338
60 DATA 0.11.16.26
```

SPECTRUM

EMILIO BUTRAGUEÑO

```
10 REM  JUAN CARLOS SANCHEZ-88
20 CLEAR 24575: LOAD "cargador"
   CODE 65000:LOAD "" CODE
   40000: LOAD "" CODE 40000
30 RANDOMIZE USR 65000

 1 DATA 65000,3
 2 DATA "31ffffdd21004011c3b0",1265
 3 DATA "af37cd560531ff5f2198",1110
 4 DATA "8536c9c300600000000",679
```



PROFESSIONAL SIMULATOR




```
10 REM  JUAN CARLOS SANCHEZ-88
15 REM  PROFESSIONAL SKY SIMULATOR
17 REM        TIEMPO INFINITO
20 LOAD "" CODE 23296
30 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL
40 LOAD "" CODE 40000
50 PRINT USR 23296

 1 DATA 23296,7
 2 DATA "31f05b3a485ce6073248",961
 3 DATA "5c21005801ff02af7723",800
 4 DATA "0b78feff20f7dd210040",1237
 5 DATA "11001b3eff37cd5605d4",924
 6 DATA "0000dd21c65c1139a33e",843
 7 DATA "ff37cd560521d17b36c9",1236
 8 DATA "c3c65c0000000000000",485
```

INSTRUCCIONES: Copia el programa en BASIC y grábalo en una cinta virgen con SAVE "nombre" LINE 1. Después carga el programa VOLCADOR y teclea las líneas datas. Cuando termines grábalo a continuación del anterior.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

QUE NADIE

```
100 REM ---------------------------
200 REM      PSYCHO SOLDIER
300 REM ---------------------------
1000 DATA162,0,160,32,189,0,160,157,0,160
1001 DATA189,0,224,157,0,224,202,208,241,238
1002' DATA49,206,238,52,206,238,55,206,238,58
1003 DATA206,136,208,226,165,1,41,253,133,1
1004 DATA169,76,162,99,160,206,141,179,252,14
2
1005 DATA180,252,140,181,252,96,141,20,3,169
1006 DATA118,141,242,3,169,206,141,243,3,169
1007 DATA55,133,1,40,96,169,76,141,85,8
1008 DATA169,136,141,86,8,169,206,141,87,8
1010 DATA76,167,2,32,91,10,165,2,240,249
1011 DATA169,234,141,96,8,141,97,8,141,98
1012 DATA8,169,128,141,51,10,169,1,141,52
1013 DATA10,76,92,8
1020 DATA169,166,141,16,232,169,165,141,223,2
39
1021 DATA76,0,130
2000 PRINT"■■       P S Y C H O   S O L D I E
R"
2010 PRINT"■■■   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2012 FORX=52779TO52902:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NE
XT
2015 FORX=384TO396:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>17119 THEN PRINT"■■   ERROR EN DAT
AS !!! ":END
2025 PRINT"■■■ OPCIONES (S/N)"
2030 PRINT"■    VIDAS INFINITAS? ";:GOSUB5000

2040 PRINT"■    BOMBAS INFINITAS? ";:GOSUB500
0:PRINT:PRINT
2050 PRINT"PRESS PLAY ON TAPE■":POKE53281,6
2060 SYS52779 LOAD:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE385,198:RETURN
5200 POKE390,198:RETURN
```

PSYCHO SOLDIER
COMMODORE




```
10 REM BLADE WARRIOS
- SPECTRUM
20 REM POR JUAN CARLO
S SANCHEZ
30 FOR A=58382 TO 584
13: READ B: POKE A,B:
 NEXT A
40 DATA 221,33,0,64,1
7,16,163,62,255,8,55
50 DATA 205,98,5,62,3
2,50,68,154,62,1,50
60 DATA 69,154,62,52,
50,70,154,195,0,128
70 RANDOMIZE USR 5838
2
```



MAS POKES QUE NADIE

SUPER ROBIN HOOD

```
10 REM SUPER ROBIN HOOD - SPECTRUM
20 REM POR JUAN CARLOS SANCHEZ
30 LOAD "" SCREEN$
40 FOR A=23296 TO 23316: READ B: POKE A,B:
NEXT A
50 DATA 221,33,124,95,17,129,158,62,177,55
60 DATA 205,86,5,62,201,50,70,201,195,153,1
38
70 RANDOMIZE USR 23296
```

SUPER HERO

```
 10 REM ***********************
 20 REM **    SUPER HERO     **
 30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
 40 REM ***********************
 50 CLEAR 27599
 60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N);A$:
  IF A$<>"s" THEN LET P=0: GOTO 80
 70 LET P=49625
 80 PRINT "     PON EL SUPER HERO
  ORIGINAL";TAB 7;"Y PULSA UNA TECLA"
 90 PAUSE 0: POKE 23693,0: POKE 23624,0:
  POKE 23570,16: CLS: LOAD ""SCREEN$
100 LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""CODE 16384
110 POKE P,0: RANDOMIZE USR 40341
```

OVERLANDER 48 K

```
 10 REM ***********************
 20 REM **  OVERLANDER 48K   **
 30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
 40 REM ***********************
 50 CLEAR 25087
 60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N);A$:
  IF A$<>"s" THEN LET D1=0: GOTO 90
 80 LET D1=26102
 90 INPUT "FUEL INFINITO (S/N);A$: IF
  A$<>"s" THEN LET D2=0: GOTO 110
100 LET D2=31313
110 PRINT "     PON EL OVERLANDER
  ORIGINAL";TAB 7;"Y PULSA UNA TECLA"
120 PAUSE 0: POKE 23693,0: POKE 23624,0:
  CLS: LOAD ""SCREEN$
130 FOR N=1 TO 2: PRINT AT 4,0;:LOAD ""CODE
:
  NEXT N: CLS: LOAD ""CODE
140 POKE D1,0: POKE D2,167: PRINT USR 63488
```

SPECTRUM





MAS POKES QUE NADIE

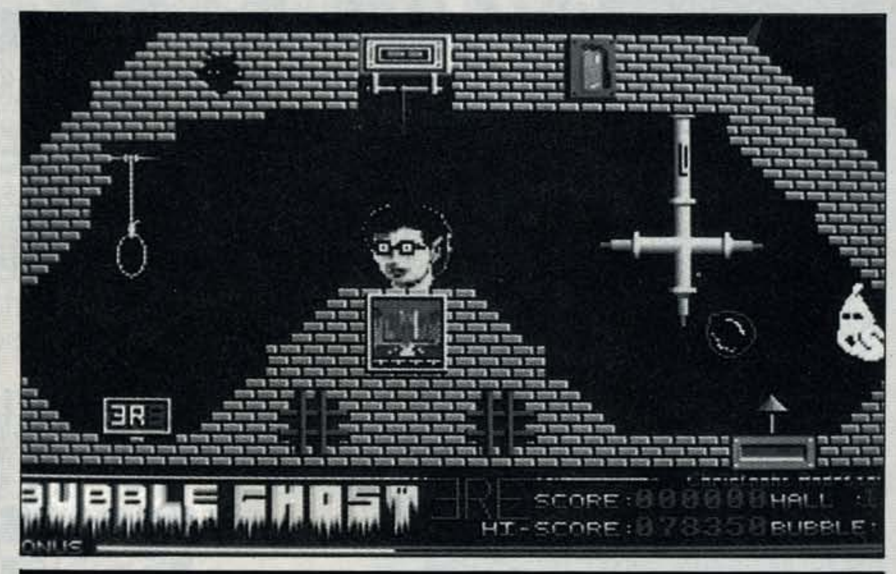
AMSTRAD

PSHYCHO PIGS

```
5 ' Pshycho Pigs UXB
Version AMSTRAD By Fr
anky
10 MODE 1
20 OPENOUT "2",MEMORY
 &1FFF
30 BORDER 0
40 INK 0,0:INK 1,24:I
NK 2,16:INK 3,6
50 LOAD "pigscr.scn",
&C000
60 LOAD "pigrafc",&40
00
70 LOAD "PROG1.BIN",&
8000
80 LOAD "PROG2.BIN",&
2000
90 MODE 0
95 POKE &20E8,0:POKE
&200C,&40
100 CALL &8002
```

COLISEUM

```
5 ' Vidas para Colise
um Version AMSTRAD Di
sco By Franky
10 MODE 0
20 FOR i=0 TO 15:READ
 a:INK i,a:NEXT
30 OPENOUT "d",MEMORY
 899
40 LOAD "COLISEUM.SCR
"
50 LOAD "COLISEUM.BIN
"
55 POKE &68C4,0
60 CALL 35514
70 DATA 0.1.2,11,20,2
6,13,3,6.15,24.12,18
0.8,16
```



BUBBLE GHOST

```
1      '***********************************
2      '*     SOPLO Y VIDAS INFINITAS      *
3      '*        PARA BUBBLE GHOST         *
4      '*       POR MARC STEADMAN          *
5      '***********************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20     FOR N=3E5 TO 3E5+230 STEP 2: READ A$
30     A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40     IF S< >&H157B1E THEN ? "DATAS MAL":END
50     BSAVE "GHOSTPOK.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
100    DATA 601A,0000,00C4,0000,0000.0000
110    DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
120    DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
130    DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
140    DATA 0000.0500,2200,D28D,0681,FFFF
150    DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
160    DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC.0000,000C
170    DATA 4879,0000,009C,3F3C,0009,4E41
180    DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4879
190    DATA 0000,008A,4879,0000,008A,4879
200    DATA 0000,0090,3F3C,0003.3F3C,004B
210    DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
220    DATA 0008,2A40,2C55,203C,4E71,4E71
230    DATA 2D40,1B10,2D40,1726,4ED6.0000
240    DATA 4E71,4E71,4748,4F53,542E,5052
250    DATA 4700,4E71,2A1B,451B,7743,414D
260    DATA 4249,4120,454C,2044,4953,434F
270    DATA 2059,2050,554C,5341,2055,4E41
280    DATA 2054,4543,4C41,0000,0000,003A
290    DATA 1606,0600
```

ATARI

DELUXE PAINT II

Ya ha salido al mercado para PC este magnífico editor de gráficos que hasta el momento sólo estaba disponible para AMIGA. Este programa soporta cualquier tarjeta gráfica estándard acoplable a los PC (CGA, EGA, MGCA, VGA, TGA e incluso el modo especial de 16 colores de los Amstrad PC), explotando todas sus posibilidades.

Se trata de un programa cuyas posibilidades le convierten en mucho más que un vulgar y corriente editor de gráficos. Se maneja a partir de iconos y menús ocultos; y su uso es muy cómodo y rápido una vez ya se han aprendido las funciones de menús e iconos.

La línea de menús y los iconos se puede quitar para poder trabajar con la pantalla entera. Se trabaja con dos páginas a la vez, pudiendo cambiar de la una a la otra y el tamaño de la página puede ser mayor que el tamaño físico de la pantalla. En la última linea, opcionalmente, aparece información sobre el dibujo como el modo en que se está, las coordenadas, los ángulos de rotación de los ejes si se está en modo perspectiva, etc.



Los iconos son las herramientas de dibujo y mediante ellos se pueden realizar las típicas acciones de un editor de gráficos como dibujar lineas de puntos, continuas, rectas, curvas, rellenar zonas, aerosol, dibujar rectángulos, círculos, elipses y cualquier polígono en general, borrar la pantalla y deshacer la última acción (lo cual es muy útil en caso de error).

Los iconos permiten también establecer una rejilla por toda la pantalla, con lo que la mayoría de las opciones vistas antes quedarán determinadas por la cuadrícula. Se puede escribir el modo texto. Hay 15 tipos de letra distintos, con varios tamaños y la combinación de subrayado, negrita y cursiva. Es posible también magnificar una zona del dibujo al tamaño que se desee (un pixel puede ser aumentado hasta 16 veces, 400 en la versión de amiga) y trabajar con la zona de dibujo ampliado, con lo que se conseguirá una mayor precisión.

Pero aparte de todo esto, el programa tiene unas utilidades que hacen de él un extraordinario editor de gráficos; tales como la utilización de simetría, dibujar objetos en perspectiva, los rangos de colores y gradientes para rellenados, el uso de pinceles personalizados, la posibilidad de utilizar máscaras o los diferentes modos de dibujo para suavizar, mezclar, manchar o sombrear un dibujo. El pincel con el que se dibuja en la pantalla puede ser cualquier cosa y de cualquier tamaño. Esto es importante porque con el pincel se pueden realizar una infinidad de cosas, tales como invertir el pincel, doblar su tamaño, reducirlo, girar el pincel cualquier número de grados, aumentarlo a cualquier tamaño (siempre y cuando la memoria lo permita), arquearlo en cualquier dirección, distorsionarlo y dibujarlo en perspectiva.

En modo perspectiva se puede dibujar un objeto (el pincel) en cualquier posición respecto a unos ejes en tres dimensiones. Una vez en perspectiva se puede situar el eje de coordenadas y girar los ejes cualquier número de grados. La rotación puede ser absoluta o relativa. En honor a la verdad, el efecto conseguido por esta opción es verdaderamente bueno.

Con la opción simetría se puede pintar de forma simétrica sobre toda la pantalla al mismo tiempo. Esto se hace, según haya seleccionado, respecto a un punto central o colocándolos en una rejilla, facilitando la creación de grupos de imágenes idénticas sobre una trama rectangular.

La utilización de máscaras permite que unos colores especificados se queden fijos en la pantalla, sin que se pueda pintar encima de ellos.

Si la tarjeta gráfica lo permite, se pueden definir paletas y rangos de cuatro colores que sirven para trabajar con los modos (suavizado, sombreado, etc) y para la opción de rellenado de una figura. El rellenado de una figura puede ser con un color, en modo perspectiva o en modo gradiente, utilizando un rango de colores y cambiando de uno a otro paulatinamente, con lo que se consigue un efecto de sombreado muy realista.

La mayoría de las opciones que se presentan tanto en lo menús como en los iconos pueden ser configuradas por el propio usuario. En cuanto a los modos de pintado, encontramos algunos tan interesantes como el de sombrear, que pinta encima del color especificado con un color superior o inferior en el rango de colores; o el modo de suavizar, que reduce el contraste entre dos zonas contiguas, introduciendo colores intermedios entre los dos en cuestión. Otros modos permiten manchar, hacer que el pincel sea monocolor, etc.

Y por si fuera poco, DPaintII-PC incluye un pequeño programa para convertir pantallas gráficas entre los paquetes de software más populares y otra utilidad para captar en cualquier momento imágenes de la pantalla y grabarlas en disco para poder trabajar luego con ellas en el DPaintII-PC.

El distribuidor en nuestro país de este programa de Electronic Arts es, al igual que en la versión AMIGA, Dro-Soft.

SUSCRIBETE HOY MISMO A

MEGA joystick



RECIBE DOCE NUMEROS EN TU PROPIA CASA POR EL PRECIO DE DIEZ

Deseo suscribirme a MEGA Joystick durante un año (12 números) a partir del número ... para cuyo pago adjunto talón bancario al portador, barrado.

MEGA Joystick Roca i Batlle, 10-12 bajos. 08023 BARCELONA

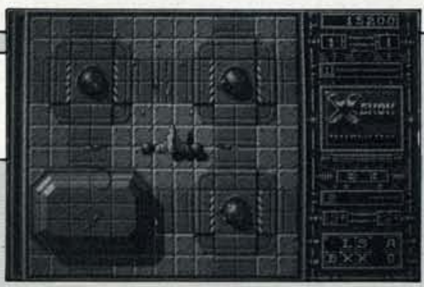
NOMBRE Y APELLIDOS ....
CALLE .... N.º ....
CIUDAD .... PROVINCIA ....
Cód. Postal .... Teléfono ....

Tarifas: España, por correo normal, ptas. 3.250.
Europa, por correo aéreo, ptas. 5.450.
Resto mundo, correo aéreo. USA $ 60.

Importante: Colocad en el sobre DEPARTAMENTO SUSCRIPCIONES MEGA JOYSTICK.
NO SE ADMITE CONTRAREEMBOLSO.

MAS POKES QUE NADIE

URIDIUM



```
5 REM****CARGADOR URIDIUM*********
6 REM****POR A. ESTRADA **********
10 FORL=0TO53:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>6788THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS";V$:IFV$="S"THENPOKE49193,0:GOTO50
40 INPUT"N. VIDAS EXTRA (0-255)";N:IF(N>255)OR(N<0)THEN40
45 POKE49198,N
50 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
60 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA32,165,244,169,14,141,244,3,169,192,141,245,3,96,169,27,141,227,2,169
110 DATA192,141,228,2,76,167,2,169,40,141,186,224,169,192,141,187,224,76,0,224
120 DATA169,1,141,124,13,169,1,141,40,26,76,55,224,234
```

GREEN BERET

```
5 REM****CARG. GREEN BERET*******
6 REM****POR A. ESTRADA**********
10 FORL=0TO50:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>5738THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49178,173
40 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
50 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA32,165,244,169,209,141,166,5,169,3,141,167,5,162,32,189,24,192,157,208
110 DATA3,202,208,247,96,169,198,141,53,21,173,56,21,201,16,208,10,169,176,141
120 DATA42,1,169,0,141,43,1,76,176,0,0
```

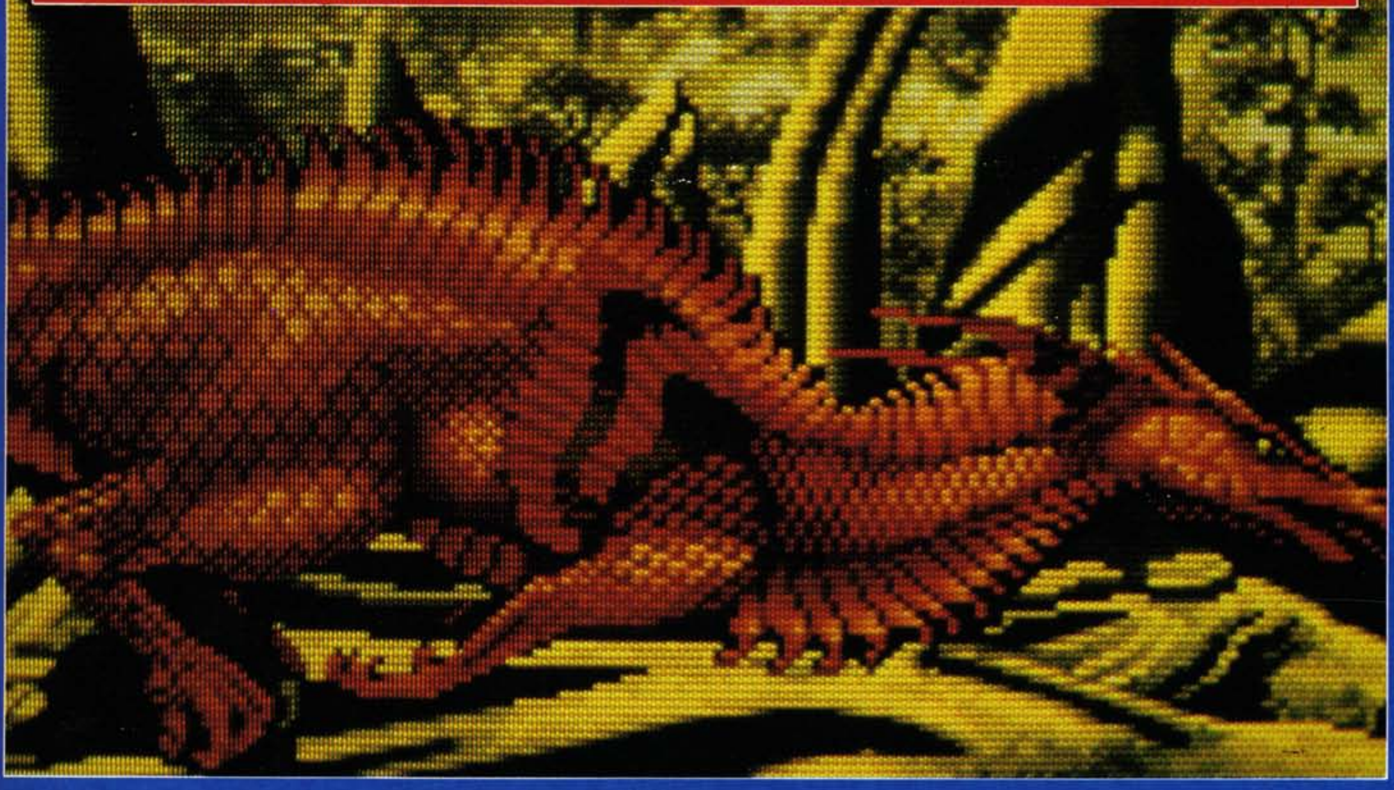
SIGMA SEVEN

```
5 REM**CARGADOR SIGMA SEVEN*****
6 REM**POR A.ESTRADA  87 *******
10 FORL=0TO106:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>12962THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49248,173:GOTO50
40 INPUT"VIDAS POR ETAPA (0-255)";C:IF(C<0)OR(C>255)THEN40
45 POKE49243,C
50 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
60 SYS49152:LOAD
100 DATA162,11,160,192,142,40,3,140,41,3,96,173,254,2,240,240,169,32,141,251
110 DATA2,169,192,141,252,2,162,237,160,246,208,228
120 DATA169,45,141,116,4,169,192,141,117,4,76,0,4,162,50,189,63,192,157,111,8
130 DATA202,208,247,169,112,141,189,2,76,167,2,169,125,141,92,8,169,8,141,93
140 DATA8,76,48,8,169,138,141,87,196,169,8,141,88,196,76,3,196,169,9,141,182
150 DATA47,169,198,141,249,67,141,22,82,76,192,33,234
READY.
```

COMMODORE 64



BARBARIAN



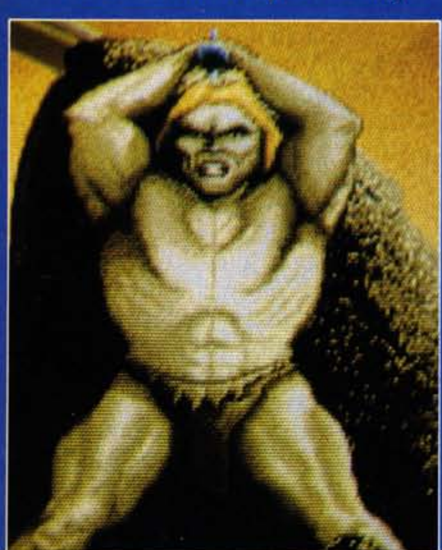
PSYGNOSIS ha sacado al mercado un nuevo juego llamado Barbarian, y por suerte no tiene nada que ver con otro del mismo nombre.

Hegor, desde que era un chiquillo, fue entrenado por su padre Thoron, el jefe de la aldea, para manejar con habilidad todas las armas conocidas. Cada día antes de amanecer los dos se iban al bosque y allí Thoron le enseñaba todos los conocimientos que generación tras generación se transmitían de padres a hijos.

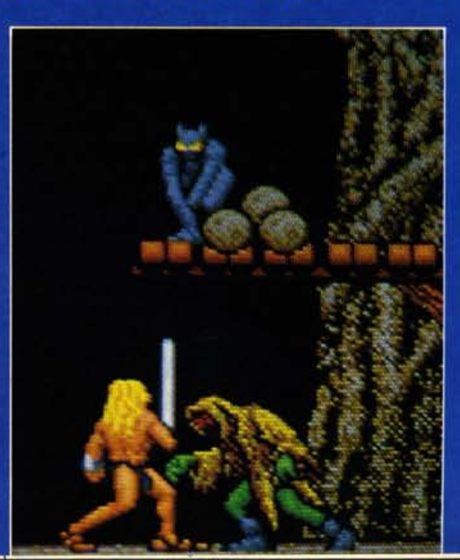
–La primera arma que debes aprender a manejar es la espada –dijo Thoron–. Es rápida y muy efectiva en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Después de varios meses de aprendizaje el padre se dirigió a Hegor y dijo: –Ya estás preparado para usar la espada; ahora vayamos por el escudo hijo mío–.

Thoron le cedió a su hijo su pesado escudo y los dos se enfrentaron en un combate. Hegor tiró a su padre al suelo y le puso la punta de la espada en el cuello: –¡Muy bien hijo!, ya sabes más que tu maestro, pero todavía no estás preparado. Te falta el arma más difícil. El arco.



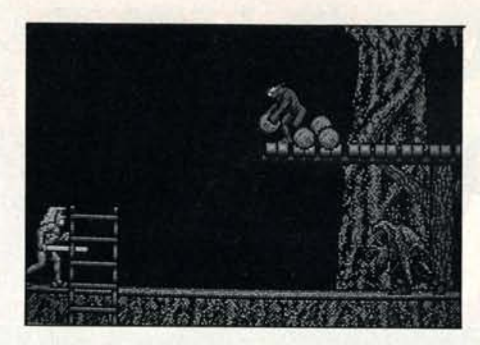


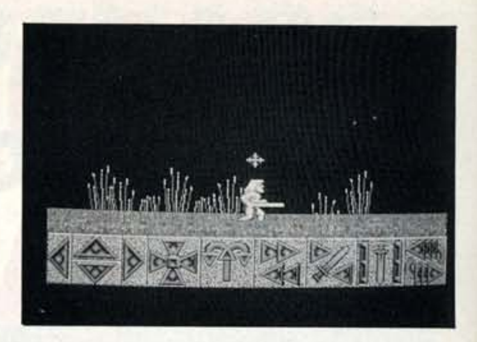


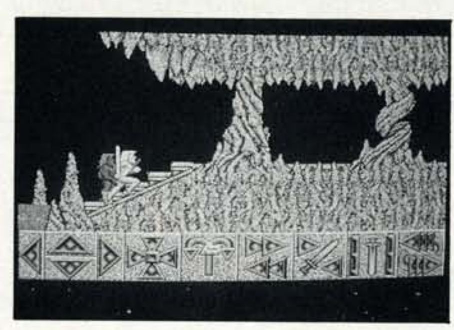
Thoron colocó una naranja en el árbol más lejano y, disparó una flecha. Esta se clavó en el centro. –Cuando tú puedas repetirlo estarás preparado para enfrentarte a cualquier eventualidad.

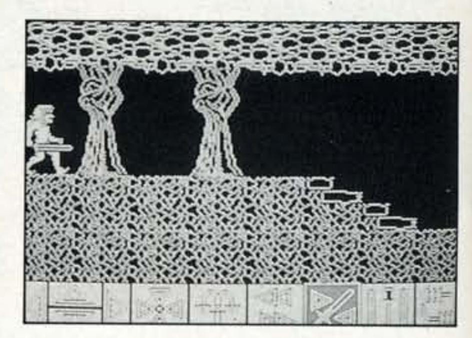
Cuando más unidas eran las relaciones entre los dos, ocurrió un hecho que dejó marcado a Hegor para siempre. Un día, cuando volvía del bosque en busca de leña vio una escena que le congeló la sangre de las venas. Una horda de malvados guerreros, encabezados por el malvado Necron estaba atacando la aldea de Hegor. La gente huía despavorida en busca de protección. Todos los hombres salieron de sus casas para intentar defenderse, pero los invasores eran más numerosos y enseguida acabaron con el intento de resistencia. Sólo quedaba un hombre que plantaba la cara, su padre. Thoron blandiendo su espada se enfrentó con Necron. Este le lanzó un hechizo que lo lanzó por los aires. Al caer se golpeó la cabeza con una piedra y murió en el acto. Hegor bajó rápidamente la colina y cogió la cabeza de su padre; la colocó en sus rodillas y dijo: –¡Juro que te vengaré!.

Hegor cogió todas las armas, las metió en su saco y emprendió la búsqueda del reino del dragón. Después de un largo período de tiempo llegó a la tan esperada tierra. En la superficie se podía ver un enorme orificio y Hégor se lanzó por él. Por unos instantes perdió toda constancia del tiempo. Sabía que se encontraba en la tierra de los dragones. A partir de estos momentos se enfrentaría con infinidad de seres extraños. Sólo podría sobrevivir gracias a los conocimientos que su querido padre le transmitió.









EL JUEGO

El objetivo de Hegor es descender por los subterráneos de la Tierra de Durgan y localizar a Necron, el jefe de los dragones con un único fin: su destrucción. Para ello tendrás que recorrer las abundantes pantallas de las que consta el extenso mapa y enfrentarte a los innumerables enemigos que se te cruzarán en tu camino. Sólo dispones de tres vidas y de la espada que tu desaparecido padre te legó. En la parte inferior de la pantalla podemos observar una serie de iconos cuyas diversas funciones afectan a nuestro personaje. Los cuatro primeros permiten mover a Hegor en todas las direcciones. Los restantes de izquierda a derecha realizan las siguientes acciones: descansar, saltar hacia adelante, correr en ambas direcciones, usar el arma seleccionada en este momento, saltar hacia atrás y el último dejar el arma y correr... ¡¡¡desesperadamente!!! Además, apretando la barra espaciadora accedemos a un pequeño submenú compuesto por tres iconos que de izquierda a derecha tienen el siguiente significado: coger, cambiar y dejar el arma. También aparecen las siguientes informaciones: armas de que disponemos, número de flechas, vidas que tenemos y el tiempo transcurrido desde el comienzo de la misión. El contacto con algunos de los enemigos, las caídas desde gran altura y las trampas que existen en los subterráneos nos harán perder una de nuestras escasísimas vidas. El extenso mapeado está dividido en varios sectores. La mayoría representan el interior de una caverna, con rocas, acantilados y plantas exóticas, pero también hay construcciones simples de madera, escaleras y puentes construidos por los demoníacos personajes que habitan esta tierra, para un mejor desplazamiento por ella. Para nuestra defensa encontramos unas flechas que es necesario recoger para posteriormente, con el arco que encontremos más adelante, utilizarlas. Otra arma que debemos conseguir es el escudo, de vital importancia para poder concluir nuestra misión, como explicaré más adelante. Los enemigos que encontraremos son de lo más extraños; sapos carnívoros que se lanzarán sobre nosotros cuando menos lo esperemos, druidas encapuchados de brillantes ojos que lanzan bolas incandescentes cuyo impacto es mortal, dragones verdosos cuyo zarpazo nos hará morder el polvo, guerreros esqueléticos con escudo y espada en ristre, otros sapos saltarines con pico de pato, cavernícolas armados con un hacha de piedra, perros rabiosos muertos de hambre y viejos hechiceros cuya especialidad es freírnos con una bola de fuego que nos lanzarán nada más avistarlos. Y cómo no, al final de nuestro camino se encuentra Necron el jefe de los dragones y amo de esta tierra, maligno y poderoso personaje, culpable de la muerte de nuestro padre.

COMO CONCLUIR LA AVENTURA

Hegor todavía tiene en mente la imagen de su padre. La sed de venganza le corre por sus venas y sólo hay una forma de apagarla: matar a Necron, el culpable de la muerte de su padre. Tembloroso, y con el sudor corriendo por sus manos, comienza su larga andadura. Sabe que la misión es difícil; pero aplicando los conocimientos sobre todas las formas de lucha que le enseñó su padre, puede llegar al final. Nada más comenzar camina hacia la derecha, (normal, no hay otra salida), encontrarás un sapo mutante. Acércate sigilosamente, con cuidado y cuando se lance sobre ti usa la espada y desaparecerá dejando una nube de humo llevándose su alma al infinito. Una vez franqueado este primer obstáculo deberás correr lo más deprisa que te permitan tus piernas, ya que desde el techo descenderá una trampa compuesta por palos afiladísimos que te atravesarán el cuerpo. Vamos, que de momento estás salvado. Y ya es hora de enfrentarte con el primer dragón. Un movimiento brusco del brazo y desaparece sin dejar rastro.



La siguiente pantalla requiere un poco de pericia y paciencia. Desde arriba un encapuchado lanza bolas de fuego y por abajo, en la superficie, otro de estos seres se pasea, amenazador, de izquierda a derecha protegiendo nuestra primera flecha. Colócate justo para que la bola te roce el pie pero no llegue a matarte. Cuando el encapuchado que se pasea de un lado a otro te dé la espalda, lánzate sobre él y mátalo. Recoge la flecha, accediendo al submenú y das la vuelta descendiendo por las escaleras. Otro dragón te espera. Elimínalo de la misma forma que el anterior. Ahora te encuentras frente a un puente, que salva un gran acantilado. Pero como tienes muy buen olfato sabes que la madera no está en muy buenas condiciones y podría ceder bajo tu peso. Entonces corre hacia él y cuando estés atravesando la mitad salta, evitando caer al vacío. Un guerrero un tanto flacucho se interpone en tu camino. Un sablazo y problema solucionado. Desciende por la escalera y te encontrarás con su hermano. Para no ser menos lo mandas al otro barrio. Sigue descendiendo o de lo contrario caerás. Avanza y sube por la escalera. Elimina al guardián que custodia las flechas y hazte con ellas. Camina hacia la izquierda y sigue descendiendo. Ahora tienes en frente a otro sapo mutante. Estos son difíciles de eliminar, pero cuando te vaya a atacar usa la espada. Con un poco de práctica el bicho será eliminado. Si sigues avanzando, un perro con algo de hambre se lanzará sobre tí, (después dicen que es el mejor amigo del hombre). Ya sabes cómo eliminarlo. Recoge las dos flechas y vuelve sobre tus pasos. Cuando te cargues otra vez al sapo baja por la escalera, camina hacia la izquierda y verás una flecha solitaria. No te fies, es una trampa. Avanza rápidamente y recógela. Mata al dragón y coge el par de flechas. Regresa al punto de partida, desciende, coge la flecha y sigue caminando. Estás fatigado, exhausto, pero todavía tienes fuerzas para continuar. Otro perrito menos y a bajar más escaleras. Deshazte del sapo, recoge la flecha y sigue avanzando. Otro guerrero intentará frenar tu marcha, cosa que no estás dispuesto a que ocurra. Avanza a la derecha, y ves algo que acelera el pulso de tu corazón. Enfrente de tí tienes el arma más poderosa: el arco. Sabes que si lo consigues tienes más probabilidades de eliminar a Necron. Pero conseguirlo no es fácil. Acércate al borde del precipicio y salta cuatro veces. Ahora ya tienes el arco en tu poder. Date la vuelta, salta tres veces y ya pisas sobre seguro. Sigue avanzando y baja. Cuando llegues al suelo recoge más munición. Cambia la espada por el arco. Para hacerlo tienes que acceder al submenú y activar el icono del centro. Ahora activa el arco y ya lo tienes en tu poder. Nada más traspasar la pantalla dispara una de tus flechas o arderás en llamas. Realiza lo mismo para la siguiente pantalla. Avanza y llegarás a la estatua de piedra. Pero cuando intentes pasar, la estatua recobrará vida y su hacha descenderá peligrosamente. Colócate justo para que no te llegue a alcanzar e inicia la corrida. Ya tienes en tus manos el escudo. Regresa y sube. Ahora ya tienes todas las armas necesarias para concluir con éxito tu venganza. Recoge todas las flechas que veas. Tus ojos no pueden dar crédito a lo que están viendo. Dos trogloditas con hacha en mano se dirigen hacia ti y no con buenas intenciones. Desciende, elimina a uno de ellos y sube. Ve a la derecha, mata y otra vez a subir. Ve a la derecha, mata al guerrero, recoge el par de flechas y sube. Sigue avanzando. Las piernas te flaquean pero sabes que ya te queda menos. Elimina a otro sapo viscoso, desciende y primero mata al guerrero. Avanza corriendo para que la trampa no caiga sobre tí. Recoge la flecha y sal corriendo. Ahora baja evitando a todos los enemigos hasta que llegues a unas escaleras de mármol. Desciende por ellas y carga el arco con una flecha, porque lo más difícil está por llegar. Dispara una que con un mortal silbido se clava en el pecho del monje haciéndolo desaparecer. Avanza y dispara sendas flechas para sendos monjes. Por fin tienes frente a frente a Necron. En unos segundos tu mente hace un repaso de los felices momentos pasados con tu padre, aquel ser que tanto querías y que él había asesinado. Mientras piensas ésto, Necron, a traición, te lanza una llamarada de su hechizo más potente. Tú, sin pensarlo, se lo devuelves golpeándolo con tu escudo, impactando en Necron y dejando de existir para siempre. En este momento tu sed de venganza queda apaciguada y mansamente desaparece por los ríos de tu sangre. Tu alma a pesar de todo sigue vacía. A pesar de todo no has podido retornar a tu padre a la vida. Desesperado y melancólico sólo se te ocurre salir de este infierno y regresar a tu aldea. Para ello tendrás que enfrentarte a los mismos enemigos que te tropezaste en la ida. Pero ya nada te importa. El alma de tu padre descansa en paz.

CONCLUSION

Jugar a este BARBARIAN es una completa gozada. Un servidor que ha tenido la suerte de jugar en la versión ATARI se sorprendió de lo bien realizada que estaba la conversión para los ordenadores de 8 bits. La pantalla de presentación es increíble y además se presenta delante de nuestros ojos con un efecto de cortinilla. La animación de Hegor y de los demás enemigos está muy bien hecha. Los paisajes son simples, pero cumplen con su cometido de presentarnos el interior de una cueva. El «scroll» de pantalla es brusco pero efectivo. Los efectos sonoros son escasos, pero no afectan al programa para nada. Resumiendo, un programa 10.●



GUNSHIP Trueno Azul en tu PC

Hace ya unos dos años que apareció este juego en el mercado británico y sólo ahora aparece en España, tras haber obtenido un gran éxito entre el público anglosajón.

El programa es uno de los más conocidos de MicroProse, pero ha sido Serma la encargada de hacerlo llegar a nuestro país.

Gunship es un simulador de vuelo en tres dimensiones que te introduce en la cabina de un helicóptero, concretamente del AH-64 Apache, que es uno de los más avanzados helicópteros de combate existentes en el mundo. El helicóptero está dotado de los más sofisticados controles y el más moderno armamento.

Con Gunship te introduces en un mundo de guerra donde se te asigna una misión que debes cumplir. Hay muchos destinos donde poder actuar, cada uno de los cuales ofrece distintas dificultades.

Vamos a intentar explicar paso a paso todas las partes de que consta el juego:

Tras seleccionar el tipo de tarjeta gráfica que posee nuestro ordenador, veremos la presentación del juego, en la que aparece el helicóptero AH-64 Apache, que es el que tendremos que pilotar.

IDENTIFICACION DE VEHICULOS

Aparece ahora un apartado de identificación de vehículos donde veremos un vehículo dibujado y 20 nombres posibles para designar al dibujo. Sólo un nombre es correcto, y para averiguarlo deberemos mirar la sección "Equipamiento Militar" que se halla en el manual de instruccionnes.

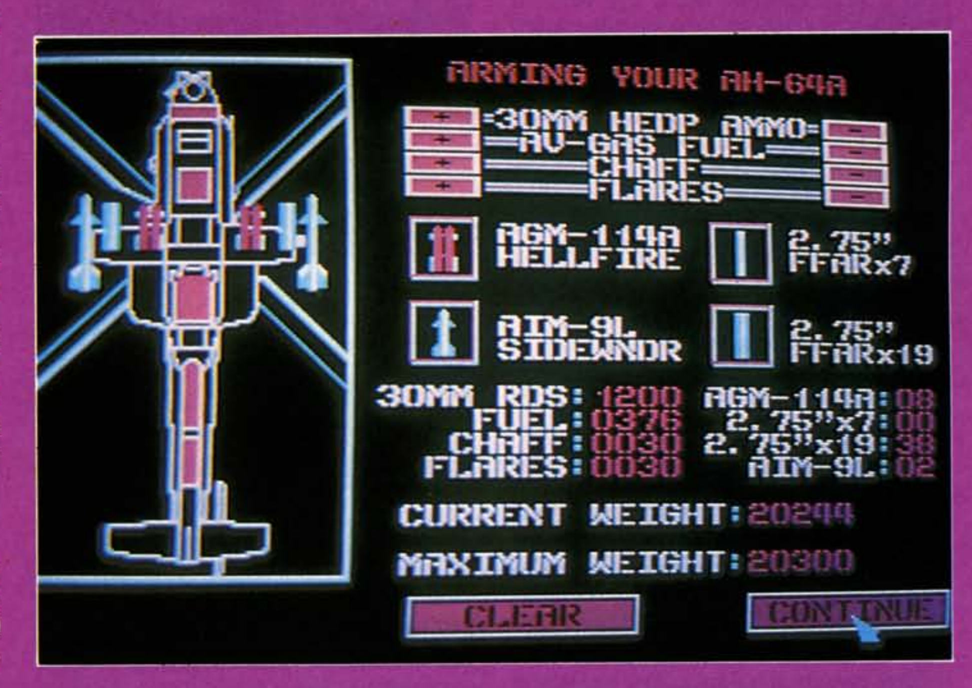
CONDECORACIONES

Después podemos ver en pantalla la hoja de servicio, que es una hoja donde existen los nombres de muchos pilotos junto a las condecoraciones obtenidas.

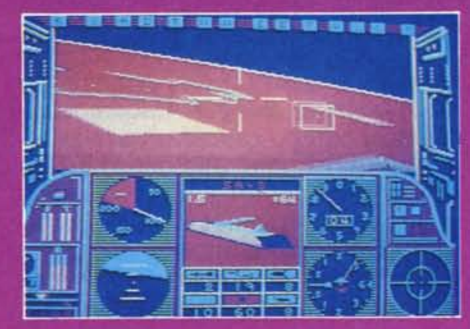
Todas estas condecoraciones debes intentarlas conseguir y para ello deberás ir superando los distintos niveles del juego y cumplir las órdenes que recibes de tus superiores.

DESTINOS

Los niveles del juego correspon-









den a cada uno de los destinos que se ofrecen. Hay cinco lugares donde poder ir a combatir. Para los principiantes es recomendable la opción de "Flight Training in the USA", que es un nivel de práctica, y cuando se ha cogido un poco de práctica, ya se puede acceder a los siguientes niveles, desde el Sudeste Asiático, nivel fácil, hasta Europa Occidental, el más difícil. Así pues, los destinos son Entrenamiento en USA, Sudeste Asiático, América Central, Oriente Medio y Europa Occidental.

En cada uno de los destinos se utilizan distintas armas y diversas tácticas militares. En el manual se detallan todas las características de cada destino. Una vez examinadas todas ellas, deberemos escoger la que se acerque más al nivel de riesgo que deseamos conseguir.

ESTILO DE VUELO

Dentro de cada región existen misiones más peligrosas que otras. Depende del estilo de vuelo que escogamos, obtendremos una mayor o menor respuesta del enemigo.

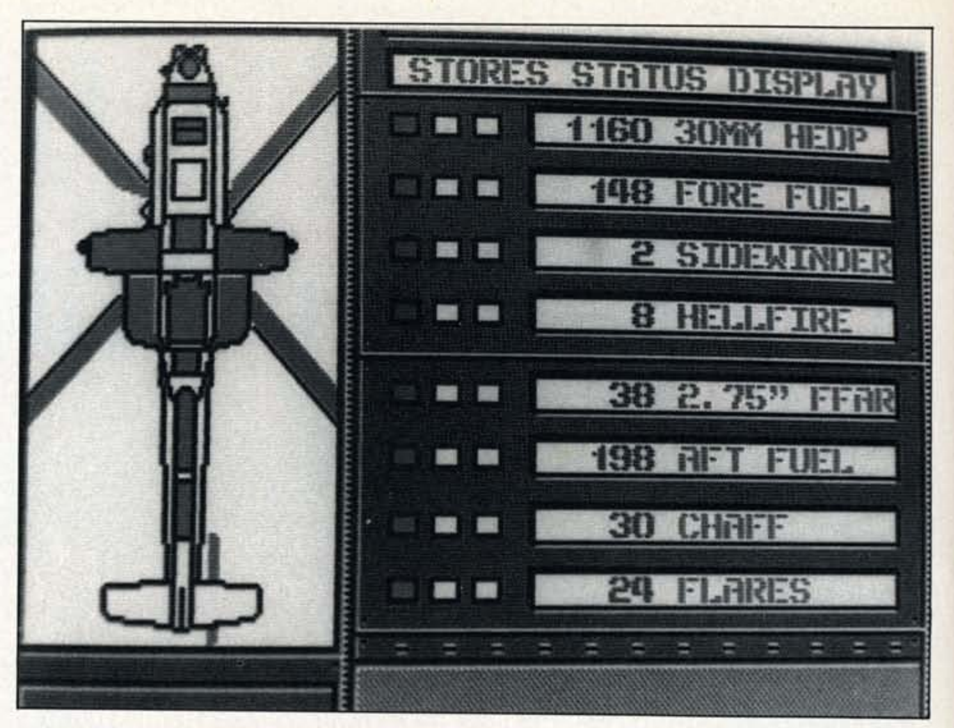
REALISMO

Mediante la opción de realismo podemos conseguir una simulación real o una versión fácil. La versión fácil es la recomendada para los principiantes, ya que en esta opción los aterrizajes son mucho más suaves, y los efectos atmosféricos apenas influyen en el vuelo. En cambio en la simulación real, se puede apreciar claramente la acción del viento sobre nuestro aparato. Nos será más difícil efectuar los aterrizajes.

INSTRUCCIONES DE VUELO

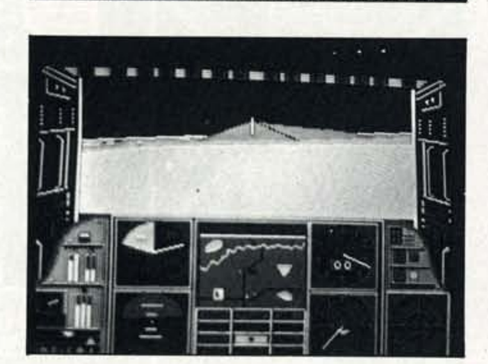
En este apartado nos informan la seña, mediante la cual podremos averiguar la contraseña buscándola en una hoja anexa al manual del juego. Debemos apuntar la contraseña ya que cuando nos acercamos a una helibase amiga, recibiremos un mensaje de radio donde te piden la contraseña. Si no la conocemos o no la transmitimos, creerán que se trata de un enemigo, e intentarán derribarnos.

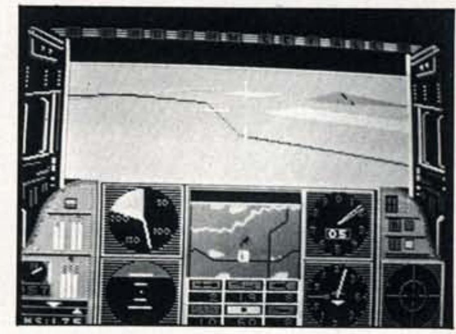
También nos hacen saber nuestros objetivos en la misión, tanto el primario como el secundario. Es aconsejable apuntar los objetivos y localizarlos en el mapa. Para saber de qué enemigos se trata y cuáles son sus armamentos y tácticas, podemos acceder a la opción Informe de inteligencia, donde nos proporcionarán estos datos. Si una vez observados los datos, vemos que es muy difícil y no nos vemos capacitados para superar dicha misión, podemos solicitar la baja por enfermedad.











SELECCION DE ARMAMENTO

En esta sección aparece nuestro helicóptero junto con el armamento que podemos escoger. Podemos escoger el equipo estándar para la región, que ya tiene una determinada cantidad de combustible y el armamento que deseamos llevar a la misión. Existe la limitación de peso, por lo que no podemos cargar excesivamente el helicóptero.

INSTRUMENTACION

La cabina de mandos es el principal compañero de vuelo, por lo tanto debemos conocerla a fondo.

Existe un cristal blindado por el cual podremos ver el exterior del aparato. En el centro del cristal vemos una cruz fija, que nos ayuda a determinar la inclinación del aparato, al igual que sirve de punto de mira para disparar los misiles. Cuando el radar localiza un objeto, nos lo comunica con la palabra "Target". Cuando ordenamos que nos lo presente en la pantalla nos lo amplía y

vemos de qué objeto se trata. Mirando al exterior del aparato, nos lo señala con un recuadro. Si es enemigo, debemos eliminarlo, por lo cual deberemos escoger el armamento adecuado. Dependiendo del armamento que escojamos, cambiará de color este recuadro. Si el color es oscuro, significa que el arma escogida no es adecuada para esta distancia. Si el recuadro se vuelve de color claro, es que tenemos el arma precisa.

En la parte superior de la cabina, tenemos las luces de daños en los sistemas, que nos indicarán todos los desperfectos que hay en el aparato. En todo momento podemos ver los daños que tiene el helicóptero.

Tenemos, cómo no, altímetro, velocidad de vuelo, horizonte artificial y tendencia, velocidad vertical, indicador de misiles, señalizador de peligro, radares, infrarrojos, niveles de gasolina, etc...

ARMAMENTO

Nuestro helicóptero posee munición de 300 mm para el cañón, misiles aire-aire por infrarrojos tipo Sidewinder, misiles aire-tierra guiados por láser tipo Hellfire, cohetes aire-tierra no guiados, cartuchos de metal-señuelo y bengalas-señuelo.

Para disparar estas armas, debemos indicar qué arma queremos utilizar y después pulsar el botón de disparo.

EL JUEGO

Para empezar a volar tendremos que encender los motores. Cuando éstos han cogido potencia podemos comenzar a elevarnos poco a poco. Inclinando el morro hacia abajo comenzamos a avanzar hacia adelante.

Durante el vuelo iremos recibiendo mensajes de radio que nos informan de tácticas que podemos seguir así como nos avisa cuando entramos en una zona controlada por radar o cuando tenemos un avión enemigo a nuestras espaldas.

Podemos consultar el mapa durante el vuelo, pero rápidamente, pues el helicóptero sigue volando. Debemos dirigirnos rápidamente a cumplir las órdenes que nos han asignado y volver a la base.

Cada vez que cumplamos una misión, dependiendo de la destreza en realizarla, seremos obsequiados con una medalla. Debemos conseguir el mayor número de medallas posibles, accediendo cada vez a regiones más difíciles.

El juego tiene bastante dificultad, por lo que será bastante difícil conseguir un gran número de medallas. No obstante vale la pena intentarlo. ■

MEGATEN

(viene de la pág. 4)

Manuel Alberto Fernández López (Asturias)
John Lohmeyer Charroy (Barcelona)
Alberto Ureña López (Madrid)
José Manuel López Mosquera (La Coruña)
Cayetano de la Calle y Gómez Plana (Barcelona)
Daniel Babalanca Segaspi (Lugo)
José Tarroja Martínez (Barcelona)
Alberto Redondo Calderón (Barcelona)
Oscar Rocabert i Ribera (Barcelona)
Sergio Battelbó Mateo (Barcelona)
Pedro Jesús Gil Martínez (Albacete)

Y en breve recibirán el programa a vuelta de correo.

Una lista de los mejores juegos del momento sólo se puede llevar a la práctica desde diversas perspectivas. A continuación os ofrecemos dos de los tres top que detallamos en el número anterior.

SPECTRUM		Distribuido por
OPERATION WOLF	OCEAN	ERBE
AMSTRAD		Distribuido por
OPERATION WOLF	OCEAN	ERBE
COMMODORE		Distribuido por
TYPHOON	OCEAN	ERBE
MSX		Distribuido por
OPERATION WOLF	OCEAN	ERBE
PC		Distribuido por
LA ABADIA DEL CRIMEN	OPERA SOFT	MCM
ATARI		Distribuido por
CAPITAN BLOOD	ERE	ZAFIRO
AMIGA		Distribuido por
F/A-18 INTERCEPTOR	ELECTRONIC ARTS	DRO SOFT

EL COMANDANTE NORTON v.2.1.

De la mano de la conocida editorial Anaya nos llega un paquete de software de utilidad que hará las delicias de los usuarios de IBM PC, XT, AT, PS/2 y compatibles. Su nombre, EL COMANDANTE NORTON.

El Comandante Norton es un programa que permite manejar el PC/MS-DOS con absoluta facilidad. Sus características más importantes son:

—Menús pull-down: El Comandante Norton facilita su manejo gracias a sus menús en forma de persiana, (pull-down en inglés), y se pueden llamar por medio del teclado o de un ratón. También se puede acceder al menú a través de teclas de función o de control.

—Visualización de ficheros Lotus y dBase: Permite visualizar en pantalla ficheros de los programas Lotus y dBase II, III y III Plus. La operación se realiza de forma automática: cualquier fichero con extensión .wks, .wkl, .wrk o .wrl se supondrá que pertenece a una hoja de cálculo y será representado en dicho formato. Los ficheros con extensión .dbf se presentarán en formato dBase.

—Localización de ficheros: El Comandante Norton dispone de rutinas de búsqueda que rastrean el disco flexible o duro, hasta que encuentran el nombre solicitado. Permite el uso de los comodines ? y *.

—Arboles de directorios: Los paneles están organizados de modo que pueden representar el contenido de los directorios como lista o en forma de árbol. Permite la búsqueda rápida de directorios o cambios entre ellos.

—Selección rápida de unidad de disco: se puede cambiar de unidad de disco en cualquier momento, por medio de menús-persiana o con un par de teclas.

—Uso del editor: El Comandante dispone de un editor de caracteres que genera textos en ASCII. Además se puede configurar de forma que utilice cualquier editor a elección del usuario.

—Soporte para EGA y VGA: el programa soporta los modos de pantalla EGA y VGA. De este modo se puede elegir la presentación de texto en 43 líneas en modo EGA o las 50 en modo VGA.

—Visualización del estado de ficheros: en la parte inferior de cada panel aparece la información de estado del fichero seleccionado, como nombre, tamaño y fecha.

—Búsqueda rápida: con sólo pulsar la tecla ALT y la inicial del fichero a localizar aparecerá una ventana con todos los ficheros cuya inicial sea la indicada.

—Comparación de directorios: para saber si dos directorios son idénticos basta con compararlos. Esta opción te lo permite.

—Historia de comandos: el programa se acuerdo de las quince últimas quince órdenes que ha recibido.

Reloj: en la esquina superior derecha de la pantalla se presenta la hora que da el DOS.

Y estas son las características más importantes de este útil programa. Indispensable tanto para los que se inician con el MS-DOS, como para los más expertos. ●

por Julián Romero



Aquí nos tenéis, como cada mes, dispuestos a comentaros todo lo nuevo de las hermanas mayores de nuestros ordenadores, las máquinas de salón. Tras duras batallas con las máquinas, tras arrasar cientos de miles de enanos y destruir treinta y cinco civilizaciones vamos a explicaros lo que debéis hacer para olvidar por unos momentos la desidia de vuestra cotidiana vida y convertiros en un aguerrido RAMBO o en el nuevo piloto de la confederación. Ahí vamos!!!...

GALAXY FORCE (II)

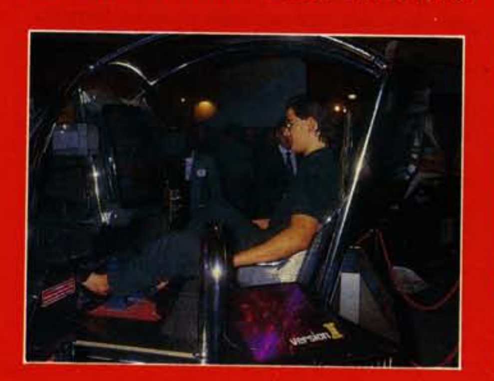
Era inevitable. Era imposible que ninguna de las máquinas comentadas pertenecieran a SEGA. Hace unos años podíamos ver como Konami se afianzaba una de las mejores posiciones en el mercado de los arcades. Recordemos aquellas máquinas como Hypersports, Green Beret o Némesis. Pero desde hace algo así como un año Sega ha tomado el relevo de Konami, suponemos que a despecho de esta última, y parece ser que ha encontrado la fórmula para conseguir rentabilidad para los dueños de los salones, diversión en cantidad para nosotros, aquellos que nos gastamos infinidad de moneditas en las máquinas, y finalmente éxito para ella misma. Y sin lugar a dudas Sega se consolida como puntera en los videojuegos en este año 1988, con éxitos como AFTER BURNER o THUNDER BLADE. Con Sega tenemos, además, asegurada la espectacularidad debido al gran diseño efectuado en sus máquinas.

Y hace unos días hemos tenido la oportunidad de probar, en realidad he tenido la oportunidad de probar, en mi propia piel los efectos del último ingenio de estos genios (ejem...), un arcade llamado Galaxy Force, del cual ya os hablamos hace un par de números. Para aquellos que no estaban en aquella ocasión os diremos que la máquina se encuentra disponible en tres versiones: super de luxe type, de luxe type y upright type. La

Ampliamos la información de esta sorprendente máquina como ya comentamos en el número 2 de nuestra revista.

que tuve oportunidad de "montar" fue el modelo de luxe type. Y utilizo el término "montar" porque es literalmente lo que debemos hacer, porque para jugar hay que subirse encima de la máquina como pasaba en Thunder Blade o After Burner.

La máquina está compuesta por un asiento ergonómico a una altura aproximada de un metro del suelo, en el que nos hemos de sentar cómodamente con las piernas estiradas. Junto al asiento tenemos los controles a ambos lado de éste. En el lado derecho tenemos el control principal, un joystick enorme que controla la dirección de la nave y los proyectiles. Y en el lado izquierdo tenemos el acelerador, con su uso obvio. Tras la inserción de rigor de la monedita co-







mienza la partida con una voz sintetizada que nos informa, en inglés naturalmente, de la misión, la cual, como siempre, es de lo más trivial, (liberar cinco planetas del sometimiento de un malvado dictador, arrasando antes, como es lógico, toda la flota enemiga situada en el planeta).

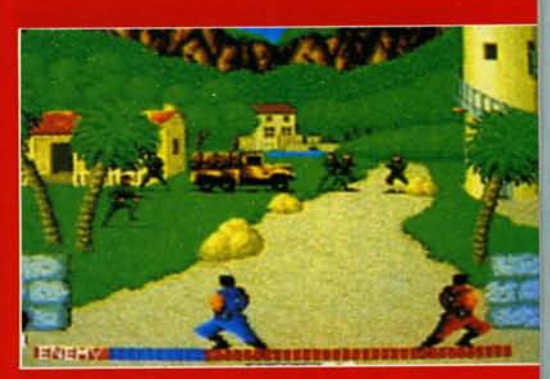
Aparecen entonces en la pantalla los cinco planetas, de entre los que debemos escoger uno para comenzar nuestra misión. Este es un buen detalle, porque permite que los jugadores avanzados vayan directamente al grano, además de permitirnos a los "novatos" ver todos los niveles y disfrutar de los gráficos. Tras la elección comienza la aventura. Unos gráficos realmente alucinantes y el movimiento del asiento hacen que realmente nos creamos pilotando la nave. La sensación de realismo está mejor conseguida que en Thunder Blade o After Burner, ya que la máquina tiene un movimiento más amplio y mejor coordinado con la pantalla. Aparte del movimiento, y como ya os he dicho, tiene unos gráficos realmente espectaculares. La libertad de acción es mayor que en las dos mencionadas máquinas, porque no nos desplazamos a izquierda o derecha en la pantalla sino que giramos hacia la izquierda o derecha y nos podemos desplazar, o al menos es esa la sensación, por donde queramos en el planeta.

Aparte de esto tiene muy buenos detalles, como un sonido en estéreo con genialidades como voces digitalizadas que te ayudan en el objetivo, o la inclusión en cada fase de unos túneles, entre los que debemos orientarnos a toda velocidad con nuestra caza.

Los gráficos, como es normal, son radicalmente distintos en cada fase, debido al distinto carácter de cada planeta; así si nos introducimos en un planeta volcánico deberemos ir con cuidado de las erupciones volcánicas y si nos introducimos en un planeta con mar tendremos que vigilar las cataratas y las enormes olas.

Si After Burner supuso un éxito de Sega, podemos augurar con toda probabilidad de acertar que la máquina del año 89 va a ser Galaxy Force, de la que Sega ha hecho un lanzamiento a gran escala, preparando, como dijimos al principio, tres versiones, para que nadie se quede sin conocer esta genialidad.

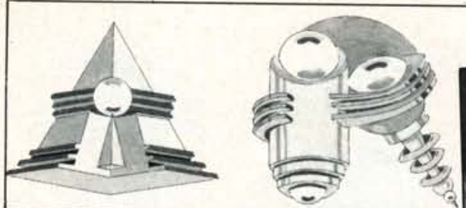
CABAL



Si bien el juego que arriba comentamos resultaba ser toda una novedad e incorporaba nuevos efectos, el que a continuación nos ocupa no pasa de ser una de las interminables secuelas que en su día originaron juegos como Green Beret.

Cabal es realmente una mezcla extraña de Green Beret y Operation Wolf, todo ello acompañado por unos gráficos mediocres comparados con las últimas tendencias del mercado. En Cabal manejamos un guerrillero que se encuentra al pie de una pantalla estática que presenta una relativamente buena sensación de profundidad. Sobre la cabeza de nuestro personaje tenemos un punto de mira que es lo que realmente manejamos, moviéndose el guerrillero secundariamente según lo haga este punto de mira. El objetivo, matar y destruir todo tipo de cosas que aparezcan ante nosotros, desde tanques hasta soldados. Como podéis ver, se trata de sazonar un juego como Green Beret, con detalles de algo como Operation Wolf, y la mezcla final da como resultado un juego que, si bien es correcto a todos los niveles, no llega a alcanzar el nivel de adicción suficiente como para convertirse en un éxito. Uno de los únicos alicientes que puede tener es la posibilidad de jugar dos personas, con lo que se hacen las partidas más divertidas, pero indefectiblemente terminan aburriendo por la dificultad de controlar al guerrillero, que es "arrastrado" por el punto de mira.







Final Lap

Esta máquina se encuentra en la misma línea que Out Run o Chequered Flag, con la salvedad de incorporar un módulo en el que se pueden sentar dos jugadores y correr tranquilamente con sus Fórmula 1. La novedad principal que incorpora es, pues, que pueden competir dos jugadores simultáneamente en la misma pista, y desde hacerse adelantamientos hasta echarse uno a otro lado de la pista de carreras. Aparte de esto, poco podemos resaltar de este juego. Se trata de machacar hasta la eternidad en la misma idea. Se puede argumentar que incorpora unos buenos gráficos acompañados de unos también buenos efectos sonoros. Pero a mi parecer, el jugador pide algo más que eso. Pide originalidad, porque para jugar al Final Lap ya teníamos el Out Run, una máquina que nada tiene que envidiar a la primera. Además, tras probar durante algunas partidas la máquina, hemos podido ver que la sensación de conducción deja mucho que desear, resulta muy difícil realizar las curvas con seguridad y la poca variedad de un circuito a otro resta adictividad al juego.

Por cierto, tenemos noticias de que se planea fabricar y lanzar en breve la versión de Final Lap para un sólo jugador.

La verdad es que, como el anterior juego comentado, no incorpora nada que resulte nuevo al muchacho que juega a este tipo de máquinas. A lo sumo algún que otro efecto llamativo, como aparecer unas chicas al comienzo que nos indican que la partida va a empezar o el sonido del motor, bastante bien conseguido.

Es una pena que todo este derroche de trabajo se produzca sobre ideas ya saturadas totalmente en el mercado. ¿Resulta tan difícil hacer algo realmente nuevo?

BREVES

En breve aparecerá una nueva versión de la popular máquina de videojuegos Play Choice 10. Esta máquina incorpora como primícia el poder jugar a diez juegos distintos en un mismo mueble, el cual es escogido por el jugador al principio de la partida. La máquina incorpora éxitos como Mario Bros, Golf, Gonnies o Super Mario Bros. En la antigua versión la elección se efectuaba sobre una pantalla de vídeo secundaria que estaba situada encima de la principal. En esta versión nueva se potencia más la pantalla principal, la cual es de mayor tamaño y se elimina la pantalla secundaria, con lo que la elección y el juego se hacen sobre la misma.

En breve aparecerá en el mercado una máquina en la que sus fabricantes, Sonic-Sega, tienen puestas todas las esperanzas. Esta es ASSAULT. Un juego que según las propias palabras de los representantes de la empresa va a resultar un bombazo. En próximos números tendréis más noticias.

En breve podremos jugar a una nueva versión de la archiconocida máquina de videojuegos de carreras de coches. En esta ocasión se tratará de Chequered Flag. Esperemos que nos traigan algo nuevo.



TRUCOS

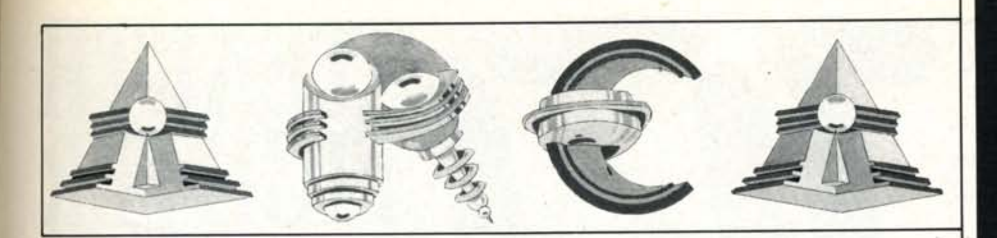
BREAK THRU (SEGA)

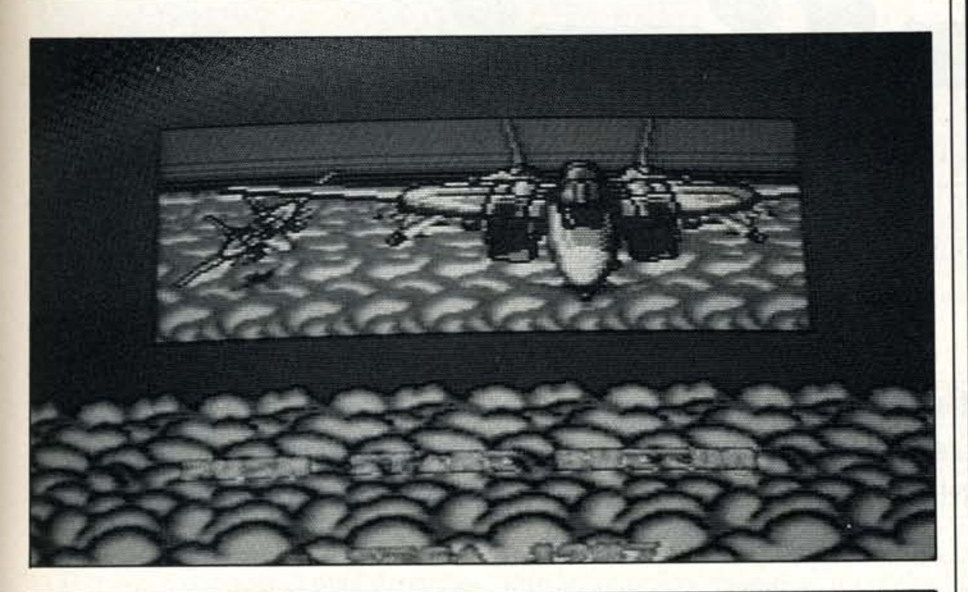
BREAK THRU. Hay varios trucos en esta máquina que nos ayudarán a llegar al final de la misma. En la primera fase, después de saltar el primer derrumbamiento de rocas, veremos caer por la parte superior de la pantalla un objeto que nos proporciona disparo triple durante unos segundos. No saltes enseguida. En cuanto lo veas acelera y salta cuando veas el segundo montón de piedras. Así saltarás las piedras y cogerás el power todo al mismo tiempo.

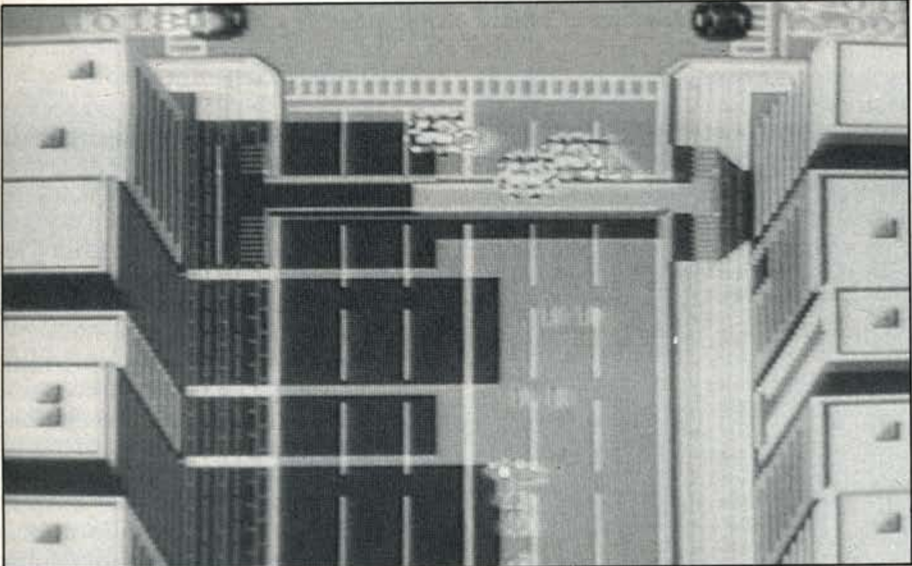
En la segunda fase, al ver el helicóptero, acelera y salta cuando veas que aparece un puente en la parte inferior, luego sigue corriendo y el helicóptero desaparecerá por detrás. Es un poco difícil, pero al final resulta.

AFTER BURNER (SEGA)

AFTER BURNER. Si en la primera fase quieres conseguir bastantes puntos, haz lo siguiente: Cuando salgan a ambos lados de tu avión y por detrás las primeras formaciones de aviones, acelera e iguala su velocidad. Así podrás dispararles tranquilamente sin que ellos puedan girarse para hacer lo propio contigo.







THUNDER BLADE
(SEGA)

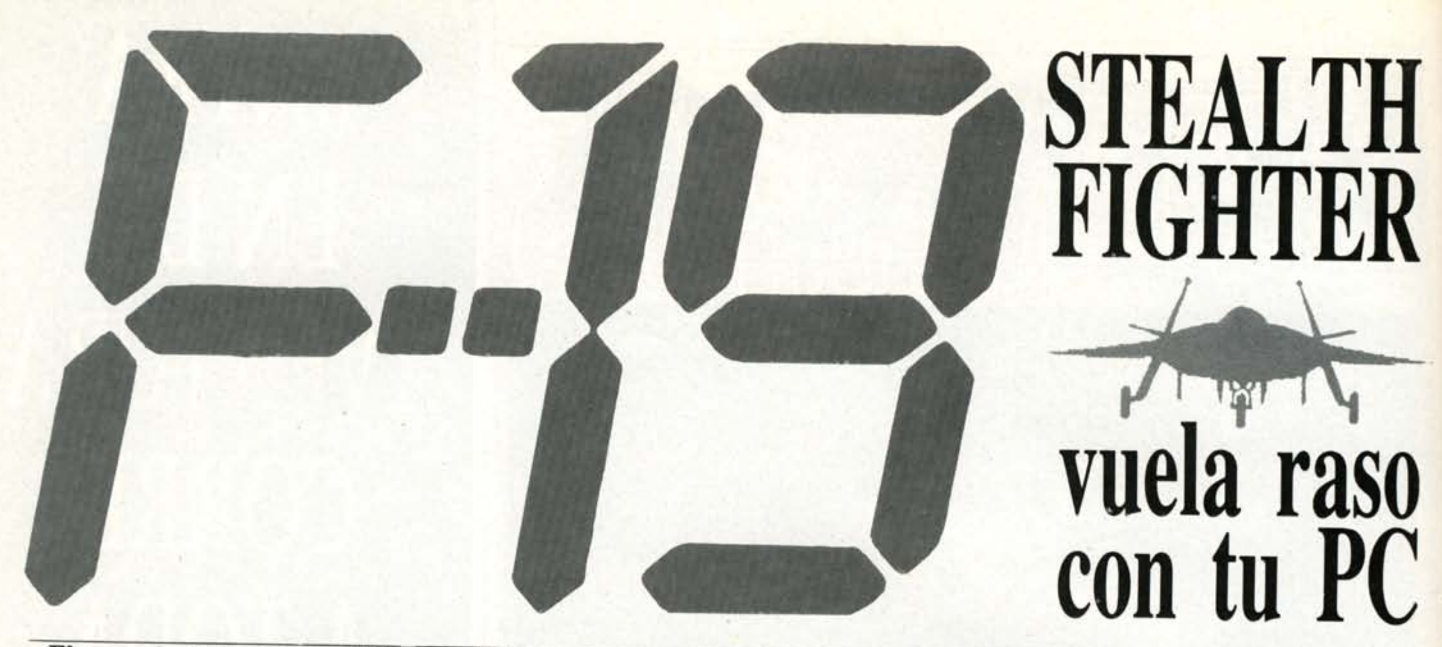
THUNDER BLADE. Si quieres llegar a la segunda fase olvídate por completo de que en la primera fase hay enemigos y no intentes destruir ninguno. Acelera y esquiva los edificios y aviones que te vengan de frente. A velocidad rápida es muy difícil que te dé algún disparo.

FINAL LAP
(NAMCO)

FINAL LAP. Para jugadores novatos. La mejor forma de pasar las curvas es reducir sistemáticamente de marchas en las mismas. El coche derrapará pero no se saldrá de la pista.

TOKYO
(TAITO)

TOKYO. En un momento del juego aparecerás sobre las nubes y sobre ti surgirá una nave enorme que tienes que cargarte. La manera de acabar con ella es como sigue: En cuanto aparezcas sobre la nube no toques el joystick hacia arriba o abajo. A esta altura y en cuanto aparezca la nave enemiga muévete hacia derecha o izquierda y dispara sobre sus motores. Con un poco de práctica se puede eliminar en dos disparos.



STEALTH FIGHTER

vuela raso con tu PC

El mercado de juegos para PC compatibles va aumentando cada vez más. Hay juegos de todo tipo, desde juegos de mesa, hasta las más rebuscadas aventuras. Los juegos bélicos son uno de estos tipos de juegos que podemos ver habitualmente en un ordenador. Pueden ser muy entretenidos, pero a la larga resultan ser un poco monótonos, ya que la única diversión del juego es pegar tiros...

Si a un juego de este tipo le conseguimos añadir un contexto que salga de lo corriente, tendremos un juego alucinante.

Serma se ha traído este juego de la compañía inglesa MicroProse para que puedas volar con tu PC. F-19 es un juego de guerra acoplado sobre un simulador de vuelo. Conseguimos así tener un juego entretenido que no se hace monótono, ya que en un simulador de vuelo como F-19 podemos ver infinidad de paisajes diferentes, y en todo momento tenemos que controlar la posición del avión que pilotamos.

Al conectar el juego, te introduces en un mundo impresionante. Escoge un piloto y prepárate para ponerte a los mandos de un caza supersónico.

Podemos escoger el destino que queramos para empezar a combatir. Como todavía somos un poco novatos, volaremos en un nivel fácil. Escogemos Libia como destino, ya que tiene un armamento más débil que las regiones de Europa Central, Cabo Norte y Golfo Pérsico. Tenemos diferentes opciones para decidir el nivel de dificultad que deseamos tenga nuestro vuelo. Así pues, debemos escoger el tipo de guerra que deseemos, fría, limitada o convencional, el tipo de misiones que pueden ser aire-aire, asaltos, entrenamientos aire-aire o entrenamientos en asaltos. También debemos escoger el tipo de oponentes, verdes (fáciles), regulares, veteranos o de élite (muy difíciles). Hay un nivel de realidad que podemos escoger teniendo como opciones un vuelo sin accidentes, con aterrizajes fáciles o con aterrizajes reales. Dependiendo de cada opción escogida, nos irá apareciendo el grado de dificultad que está cogiendo la misión. Este grado puede oscilar de 2 a 10.

Nosotros escogemos el nivel más fácil de todos. El destino es Libia, y tras escoger todas las características del vuelo vemos que el grado de dificultad es 2.

PRIMERA MISION

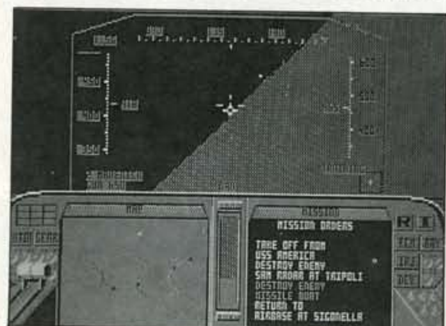
Comencemos la misión. Al iniciar la misión debemos enterarnos de cuáles son nuestros objetivos. Por ello recibimos una información detallada de los dos objetivos que nos han asignado. Cada vez que jugamos los objetivos son distintos, aunque el destino y las características de vuelo sean las mismas.

Nuestro objetivo primario consiste en eliminar la emisión y recepción de señales del Radar en Trípoli. Este se encuentra en las coordenadas TC87.

El objetivo secundario es destruir un barco que está atacando a otras naves amigas. Debemos destruirlo rápidamente antes de que cause daños mayores. El barco se encuentra en las coordenadas TC88.

Disponemos de unos mapas donde podemos localizar los objetivos mediante las coordenadas. Hay cuatro

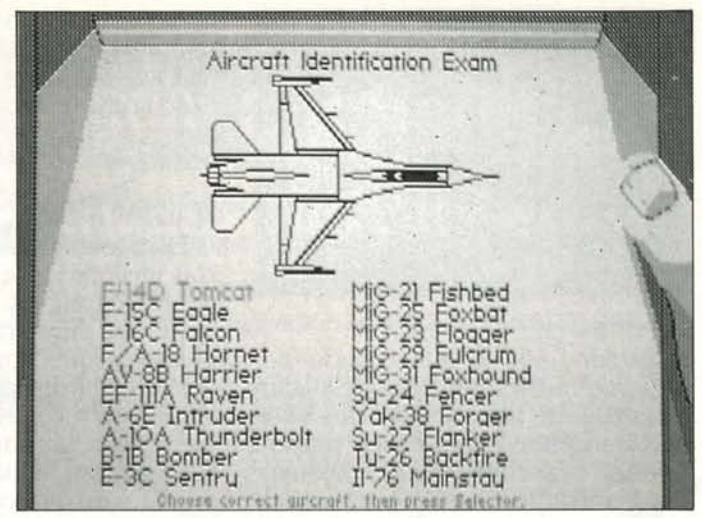
En nuestra primera misión, acercándonos a los territorios de Libia, seremos avistados por barcos acorazados. Actúa rápido y toma una decisión.











Un vuelo rasante de aproximación al portaaviones, nos da una idea de la perspectiva tridimensional de un programa de estas características.

mapas, que corresponden a los 4 posibles destinos.

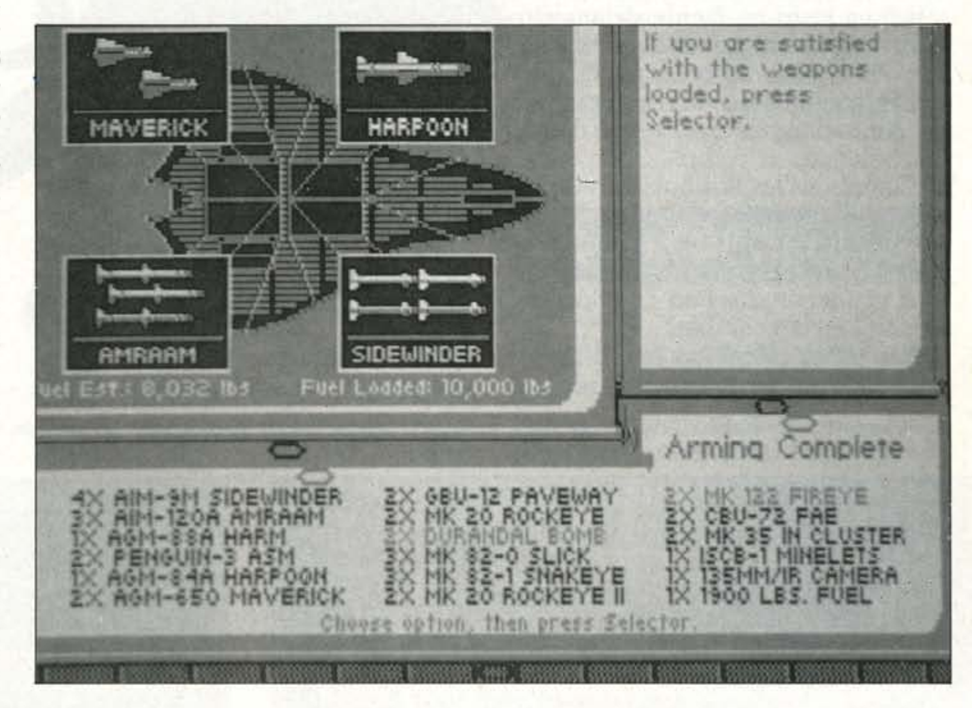
Podemos ver a continuación la amplitud de los radares enemigos así como el alcance de sus misiles, para saber en qué puntos estaremos a salvo.

Debemos conocer el plan de vuelo que nos corresponde. Nos ha sido encomendado despegar desde el portaviones USS América que se halla en las coordenadas UD70. Tras realizar la operación debemos dirigirnos a Sigonella en las coordenadas UD15, donde debemos aterrizar. Nos indican que debemos atacar cualquier base enemiga que se interponga en nuestro objetivo.

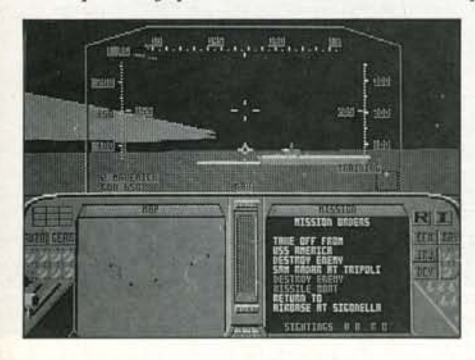
Un avión de combate debe tener un buen equipo de armamento, y a F-19 no le falta. Es imprescindible tener las armas precisas para llevar a cabo la misión sin tener ningún contratiempo. Por ello tenemos para escoger 18 tipos de armamento. El avión sólo puede cargar 4 tipos de armas, por lo que tendremos que escoger acertadamente.

Nos encontramos tras revisar el armamento en la pista del portaviones USS América y nos disponemos a despegar. Primero debemos quitar los frenos del avión y seguidamente dar potencia a los motores. El avión comienza a moverse por la pista hasta que al llegar a los últimos metros de la zona de despegue debemos empezar a elevar el morro para que coja altura. Una vez hemos despegado, debemos recordar izar el tren de aterrizaje. Es recomendable poner el piloto automático, ya que así nos evitaremos problemas de orientación.

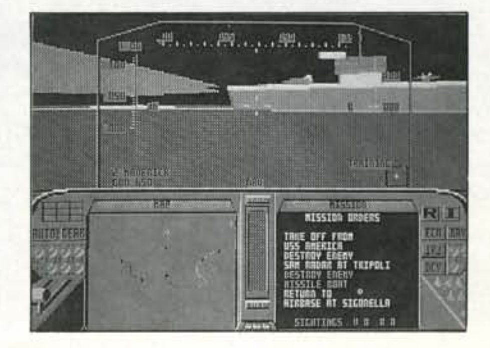
Vamos volando sobre el mar, y podemos ver nuestro avión desde distintas posiciones. El avión posee todos los instrumentos que pueden ser útiles en el aire. Tiene altímetro, velocidad de vuelo, nivel de daños, etc. En poco rato nos acercamos a Trípoli, donde tenemos que destruir un radar. Los radares enemigos nos han



Una vez seleccionada la misión a realizar, habrás de clasificar el aparato que aparezca en pantalla. Es una protección muy cuidada del programa que, a su vez, te sirve como aprendizaje para conocer los más sofisticados aparatos del mundo.









detectado, por lo que cuando nos disparan misiles debemos despistarlos mediante bengalas u otros sistemas de defensa que posee nuestro avión. Nos aproximamos al objetivo, y debemos prepararnos para atacar. Abrimos el compartimento de los misiles y escogemos uno de ellos para disparar. Colocamos el visor para un ataque aire-tierra y nos acercamos al objetivo.

Cuando vemos el blanco disparamos a discrección varios Sidewinders, y nos llega un mensaje que nos informa que hemos abatido el radar. Rápidamente tomamos rumbo hacia el barco que se halla en las coordenadas TC88. En un instante nos colocamos cerca del objetivo, y cuando lo tenemos justo en frente de nuestro visor, disparamos un Maverick y dos Harpoon, pero no conseguimos dar en el blanco. Probamos de nuevo con los Amraam, y esta vez sí que damos en el blanco.

Cumplidas las misiones nos dirigimos a Singonella, donde debemos aterrizar.

Por haber cumplido la misión somos condecorados con el galón por la facilidad del combate.

Por haber cumplido la misión somos condecorados con el galón por la facilidad del combate.

Como nos ha parecido bastante fácil esta misión, vamos a intentar realizar la más difícil, ya que promete tener mucha más emoción. El destino más temido es Europa Central.

REALIDAD HASTA EL LIMITE

Escogemos así, una guerra fría con misiones aire-aire frente a oponentes de élite y aterrizajes reales. Tenemos dificultad 10. Leemos los objetivos que nos han sido asignados. Nos informan que un avión soviético de reconocimiento ha descubierto una de nuestras operaciones secretas, por lo que debe ser destruido antes de que vuelva a su base. La destrucción debe ser clandestina para evitar un incidente internacional. Debemos interceptar y destruir el avión, que fue visto por última vez en la coordenada CA78 a las 10:15 horas, dirigiéndose a la base aérea de Radom. Se calcula que llegará sobre las 11:20 horas. También nos informan que Washington ha decidido hacerse fuerte y herir financieramente al enemigo destruyendo una refinería de petróleo. Esto reducirá temporalmente las exportaciones de petróleo y les obligará a negociar. Por ello debemos destruir un tanque petrolífero que se encuentra en las coordenadas DB83.

Examinamos el plan de vuelo que nos recomiendan. Nos indican que debemos despegar desde Gutersloh, en las coordenadas CB53 y que tras realizar la misión debemos aterrizar en el mismo punto desde donde hemos despegado. Debemos evitar ser detectados, especialmente si son aviones militares que nos detecten visualmente. Es aconsejable disparar contra todos los enemigos que nos ataquen y los aviones o instalaciones que nos detecten.

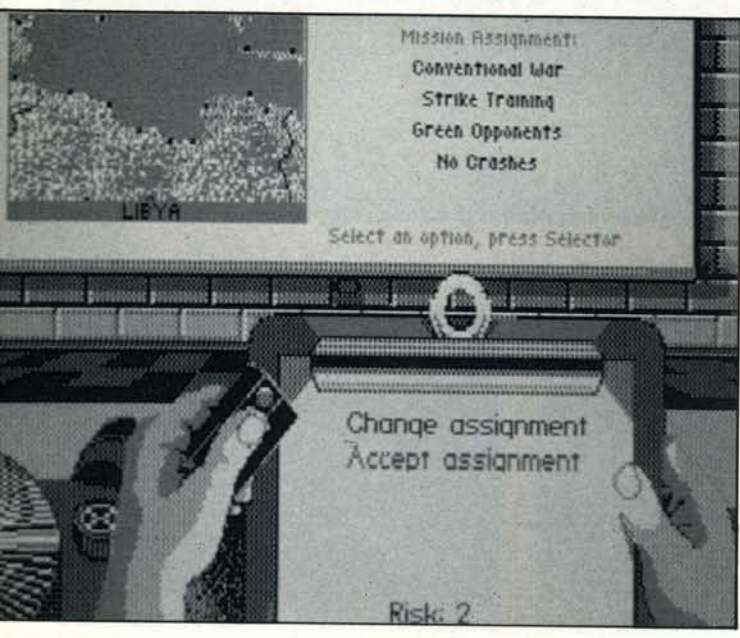
Despegamos desde la base de Gutersloh y nos apresuramos a dar caza al avión que se dirige a la base aérea de Radom. Detectamos una zona extremadamente peligrosa, pero no tenemos tiempo de rodearla y nos adentramos en ella. Recibimos un mensaje informándonos que nos han detectado, y han lanzado varios misiles contra nosotros. Tratamos de esquivarlos, pero son demasiados. Vemos nuestros sistema de averías y comprobamos que nuestros motores han sufrido graves daños. Nuestro avión cae abatido sin posibilidad de defenderse. La misión era demasiado dura para nosotros.

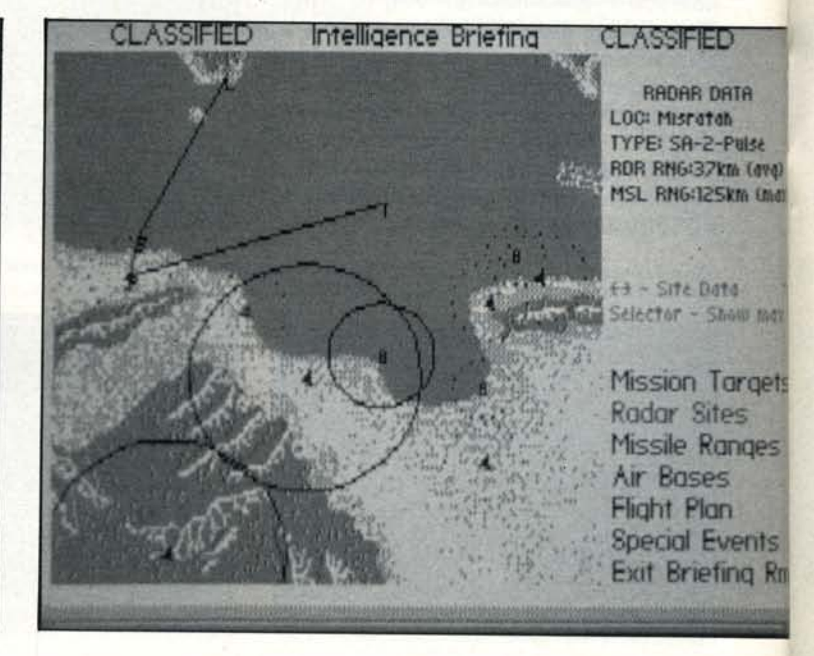
No obstante tú puedes intentarlo. Consigue ir superando los distintos niveles de dificultad e intenta recibir el mayor número de condecoraciones posibles. Primero serás galardonado con galones, más tarde con medallas, y tu objetivo máximo es conseguir la Medalla de Honor del Congreso.

En el manual se detallan con mucha precisión todos los armamentos, la forma de pilotar el avión, los comandos, y las distintas tácticas de disparo y de evasión de misiles enemigos. Por ello podemos considerar que F-19 es más que un juego. Además sus gráficos en tres dimensiones y sus buenos dibujos hacen de él un juego impresionante.

Cabe destacar, por último, la presentación del juego; una presentación de "super-lujo" que incluye mapas, un voluminoso manual de vuelo, etc. Un juego sólo para elegidos. ■

Has de cumplir varias misiones. Acepta la que más te convenga. Después accede al mapa informativo de la región. Sobre él se te indicará la situación de los distintos objetivos interceptores, bases, misiles. etc.





¡Bienvenidos a MEGABASE!

Muchos lectores ya han comenzado a conectar con MEGABASE. Para evitar los problemas con que se han encontrado estos pioneros, pasamos a detallaros qué ocurre la primera vez que tratáis de poneros en contacto con nuestra base de datos. Adelante.

LA PRIMERA LLAMADA

La primera conexión con MEGABASE es bien diferente al resto. Durante ésta, deberéis responder a una serie de preguntas que harán que MEGABASE se adapte a vuestro equipo. Gracias a estas preguntas, nuestra base de datos sabrá en todo momento quién está llamando, qué equipo utiliza, qué cargadores le pueden interesar, etc.

USERNAME

El username es vuestro nombre en clave dentro de MEGABASE. Este nombre permite que se os diferencie de otros usuarios y que, de este modo, MEGABASE se adapte a vuestras necesidades. Puede ser cualquier nombre (real o pseudónimo).

Tras haber tecleado el username MEGABASE buscará si ya estáis dados de alta. En caso contrario os preguntará ¿eres un nuevo usuario?; a lo que debéis responder que sí.

¿EN QUE IDIOMA PREFIERE QUE SE LE DIRIJA EL BBS?

MEGABASE es un sistema multilenguaje, y se adaptará al lenguaje que prefiráis. Está preparada para funcionar en castellano, catalán, gallego, euskera, inglés y francés, aunque de momento el gallego y el euskera están en fase de preparación. Escoged el lenguaje que prefiráis que MEGABASE utilice con vosotros.

¿QUE USERNAME DESEA TENER?

En este punto MEGABASE os cuestionará acerca del username definitivo que deseáis utilizar dentro de la base de datos, por si la primera vez habéis tecleado algo sin sentido (suele ocurrir la primera vez que uno conecta y no sabe qué hacer).

¿QUE PASSWORD DESEA TENER?

El password es una contraseña que impedirá que otros usuarios accedan a MEGABASE haciéndose pasar por quienes no son. Debéis mantener en total secreto vuestro password. Algunas reglas que debéis tener presentes son: no utilizar un password igual o parecido al username y no utilizar el mismo password en más de un BBS.

Tras haber tecleado el password (que no aparece en pantalla) se os pedirá que lo volváis a teclear, para verificar que no se ha cometido ningún error.

¿CON QUE NOMBRE DESEA SER CONOCIDO EN EL BBS?

Los usernames acostumbran a ser siglas, nombres altamente crípticos, o extremadamente simples (como Juan o Pedro). Para facilitar que otros usuarios se dirijan a vosotros podéis introducir en este apartado un nombre (real o inventado) que os definirá dentro de nuestra base de datos. Así, podéis llamaros "EL SUPERAGENTE 009", o cualquier otra cosa que se os ocurra. A este nombre se le podrá enviar correo, noticias, etc. Aguzad el ingenio.

NOMBRE Y APELLIDOS (reales)

Para ponernos en contacto con vosotros necesitamos vuestros datos reales. Gracias a eso os podremos enviar instrucciones sobre la base de datos, y otras posibilidades que vayan surgiendo más adelante. Dentro de este mismo epígrafe se encuentran las siguientes preguntas.

DIRECCION (calle, número y piso)
POBLACION
PAIS
CODIGO POSTAL
TELEFONO
PROFESION
EDAD

¿TIENE EL MODEM CONTINUAMENTE CONECTADO?

Esta pregunta esconde, en realidad, otra muy distinta. ¿Puede llamarte MEGABASE a tí? Si respondes que sí, envía un mensaje al SYSOP indicándole las condiciones de acceso a tu módem.

MARCA Y MODELO DE...

La serie de preguntas que sigue a continuación sirven para que MEGABASE se adapte lo mejor posible a vuestro equipo, si es uno de los conocidos. Deberéis indicar la marca y el modelo de vuestro ordenador, del módem, del programa de comunicaciones, el número de columnas por pantalla que utilizáis, y el tipo de terminal (consultad el manual de vuestro programa de comunicaciones).

El protocolo de comunicaciones es el sistema que utiliza vuestro programa de comunicaciones para transmitir y recibir ficheros. Si vuestro manual no indica nada al respecto, seleccionad ASCII.

¿DESEA DEJAR UN MENSAJE AL SYSOP?

Por último, y antes de colgar, MEGABASE os preguntará si deseáis dejar algún mensaje al SYSOP, por ejemplo, para avisar de alguna peculiaridad de vuestro sistema, o simplemente para saludar.

CUPON DE ACCESO

Deseo obtener el permiso para conectar con MEGABASE durante 10.000 unidades de tiempo de forma totalmente gratuita.

Nombre: ....
....
(debe ser el nombre real)
Dirección: ....
... ... CP .....
Población: ....
Provincia ....
Teléfono: ....

Ordenador que utilizo: ....
Módem con el que conectaré: ....
He utilizado anteriormente otras bases de datos: SI ☐ NO ☐

Enviad el cupón a MEGA Joystick
C/Roca i Batlle,
10-12 bajos
08023 Barcelona

Importante: Debéis enviar el cupón real. No sirven fotocopias.

DEL JAPON: RASTAN SAGA, DRUID,

Muchos de vosotros (nuestros lectores) os habréis dado cuenta de que en el apartado dedicado al Msx (en Mega-Joystick), justamente en los dos primeros números, aparecieron respectivamente para estos ordenadores los dos comentarios sobre los juegos Garyuo King y Golvellious. Dichos programas de procedencia nipona, llegaron a nuestro país rompiendo la hegemonía de que disfrutaba la prestigiosa compañía de cartuchos para MSX: Konami.

Casas como Sein soft, Xain soft, Dexter o Taito, son ahora más que nunca oídas en nuestro país. Ellas son las creadoras de estos cuatro novedosos juegos respectivamente: Super Tritorn, Androgynus, Druid-2 y Rastan Saga. Como era de esperar dichos mega-roms igualan la calidad ofrecida por Konami en algunos cartuchos editados. Infinidad de pantallas, múltiples sprites, músicas y adicción a tope caracterizan esta saga de programas.

Esperando que algunos de vosotros os decidáis por darle marcha al joystick estas navidades con alguno de estos cartuchos o con los cuatro de golpe (allá cada uno con su MSX-2).

RASTAN SAGA

Para comenzar lo primero que he de decir es que este vídeo-juego proviene de una de las máquinas recreativas más espectaculares en cuanto a adicción y a movimiento se refiere. Taito, la creadora de la máquina, ha convertido para los micros Msx-2, este juego en un cartucho de ¡2-Megas!. El resultado es una fiel conversión de la máquina salvando las diferencias. Una vez aclarado este punto paso a contaros la trama del juego.

El rey de los infiernos (Satán) decidió apoderarse de unas preciadas tierras al norte de la península valcánica. Tras amenazar a toda la población, osó desafiar al temible Rastan (el guerrero del poblado). Este, ni corto ni perezoso, aceptó el desafío, el cual consistía en atravesar el peligroso mundo de las tinieblas. Así que el desafío se llevó a cabo y la aventura comienza aquí: Hay que decir antes de todo que, si Rastan conseguía vencer, le sería concedida la mano de la princesa Samay, bella y dulce fémina de cabellos dorados (vale la pena ¿no?).

En primer lugar, el juego se desarrolla tanto en los exteriores del castillo, o sea, bosques, campos, etc., como en los interiores, fosas, oscuras cavernas y mares de lava subterráneos.

El juego se encuentra dividido en suficientes fases como para perder más de una vez la esperanza de llegar al final. La diferencia que marca el final de una etapa y el principio de otra es la batalla que deberemos librar contra el aliado del demonio situado en ese castillo. La pantalla de juego contiene una barra de energía en la que se refleja perfectamente la cantidad que nos queda de vida o energía (valga la redundancia). Esta irá decreciendo a medida que los enemigos nos vayan alcanzado con sus disparos o vayan tomando contacto con nuestro guerrero. También se encuentra en la pantalla un espacio reservado para mostrar la clase de arma que estamos utilizando en ese momento o la clase de escudo que nos protege, las cuales paso a comentar simplificadamente:

Axe: Lanza que incrementa la fuerza de ataque; es muy sencilla y poco eficaz. 200 pts.

Hammer: Cadena de hierro que cuenta en su extremo con un mazo en forma de bola repleta de pinchos (tipo Edad Media). Este arma es de gran ayuda, ya que es extensible y nos permite mantenernos a cierta distancia del enemigo. 300 pts.

Fire Sword: Es el arma más deseada y más potente que podrás conseguir durante la aventura. Se trata de una espada de doble envergadura y que a su vez lanza bolas de fuego de gran alcance y eficacia, ya que cruzan toda la pantalla. 400 pts.

PROTECCIONES

Shield: Escudo protector que reduce la cantidad de energía restada por cada impacto del enemigo. 1000 pts.

Mantel: Es como un manto que nos protege del enemigo que nos ataque con algún arma. Duración limitada. 1.500 pts.

(sigue en la pág. 54)







D, ANDOROGYNUS, SUPER TRITORN

Nos encontramos ante un juego en el que priman el buen hacer de los programadores y la adicción alcanzada. Como habréis deducido se trata de un arcade espacial, pero no va de naves y scroll horizontal, sino todo lo contrario, de robots y scroll vertical.

Lo primero que llama la atención al conectar el Mega-Rom es la aparición de una historia sobre el programa, con gráficos y música tipo Nemesis-II o Salamander, pero sin el chip especial de sonido. El único problema es que las letras, o textos mejor dicho, se encuentran en caracteres japoneses, y a menos que poseas conocimientos o te dediques a traducir diccionario en mano, no te enterarás de qué va el "ROLLO".

Durante la creación del universo, se libró una batalla entre materia y anti-materia. La materia consiguió vencer y el cosmos fue creado. Pero la anti-materia había sobrevivido en un lejano planeta llamado URD. En este planeta, la anti-materia se estaba desarrollando y preparándose para una nueva batalla, y definitiva, contra la materia. La materia enterándose los planes del enemigo se puso a construir rápidamente la máquina de guerra con mayor fuerza de destrucción jamás vista: ANDROGYNUS.

(sigue en la pág. 54)

DRUID

Este juego editado por Dexter soft, nos sitúa en una aldea mágica en la que el demonio ha resucitado a nueve príncipes de la muerte. Este pueblo, llamado Delorm, se encuentra habitado por gente pacífica y entre esta gente se encuentra, por suerte para el poblado, el único mago con el poder y la sabiduría capaces como para derrotar a los nueve infernales príncipes: Druid.

Para ocuparte de esta misión cuen-

(sigue en la pág. 55)











Este robot tenía grabado en su memoria un programa con instrucciones claras: destruir cualquier forma de anti-materia que existiera en cualquier rincón del infinito cosmos. El único problema es que esta máquina debía ser manejada por un ser inteligente, y como siempre, para no faltar a la costumbre ese eres tú.

Una vez Androgynus se encontraba terminado y equipado con un sofisticado sistema de defensa, partiste hacia el planeta Urd (sede de los anti-materia) para acabar con ellos...

DESARROLLO DEL JUEGO

Lo primero que llama la atención es la falta de marcadores, ya sea de número de fase como de vidas que te quedan, lo que produce una desorientación total al estar acostumbrados a los marcadores para la vida y demás requisitos. Otra característica relevante es el scroll vertical hacia abajo de forma muy suave, pero lenta. Al comenzar, nuestro guerrero va equipado con un simple láser que más adelante cambiará por una clase de armas que ya os contaré. Los enemigos inmóviles se encuentran situados o pegados en las paredes simulando plantas y vegetación. Pero también existen otra clase de enemigos: los que se desplazan volando por la pantalla y salen de improviso. Al final de cada fase aparece un enemigo mayor que los demás y se detiene el scroll. Para pasar de fase deberás matarlo, aunque hay que reconocer que la dificultad del juego no concuerda con la facilidad con la que destruyes al enemigo del final. Durante el descenso notarás una sensación de no llegar nunca al final de la fase y es debido a que el scroll es demasiado lento para un juego de acción espacial. Hay que tener especial cuidado de no quedarte enganchado en unas bifurcaciones que existen o aparecen a mitad del recorrido, ya que te ocasionarán la pérdida de una vida.

AYUDAS DURANTE EL JUEGO

Big: Arma que te permite destruir la mayoría de los enemigos de un solo disparo.

Lazer: Láser que penetra a través de los enemigos y sigue en línea recta.

Splash: Arma que rebota en las paredes, menos en el nivel primero.

Drive: Arma de distorsión. Dispara en dos direcciones hacia delante.

Level Up: Cambia la capacidad de las armas subiéndolas un nivel. Hay 3 niveles.

Jet: Aumenta la velocidad cada vez que se alcanza a un enemigo. Hay 3 niveles.

Auto: Disparo automático a ráfagas.

1-UP: Aumenta en una vida el contador.

Barrier: Barrera en forma de esferas que describen órbitas alrededor de nuestro robot, protegiéndolo de los disparos y del contacto del enemigo. Desaparecerá cuando haya recibido varios impactos.

Hay que decir que estas armas vienen representadas por su inicial corresponiente y que aparecen desde arriba de la pantalla rodeadas de un polígono, bajando hasta que las tocamos para obtenerlas.

Sólo me resta decir que es un juego bastante interesante respecto a los gráficos y la melodía, pero que "peca" de lentitud en el desarrollo. La cantidad de niveles es considerable, por lo que lo recomiendo a los usuarios que no les gustan los juegos de acabar en un día. ●

RASTAN-SAGA

Armor: Armadura de acero que protege el máximo ataque de cualquier enemigo, de forma eficaz. 2.000 pts.

POCIONES BENEFACTORAS

Medicine: Aparece como todas las ayudas atacando a un enemigo. Esta poción tiene como misión la de incrementar la energía en alguna cantidad. 2.000 pts.

Poison: Fuerte poción que impide que tu energía disminuya durante un tiempo. 2.000 pts.

Goldensheep: El cordero de oro impide que reduzca un poco tu energía y a la vez te la recarga completamente. 1.000 pts.

AYUDAS COMPLEMENTARIAS

Ring: Utensilio que nos permite utilizar, durante un tiempo, de doble arma con cualquiera de ellas. 3.000 pts.

Arrow: Es la misma opción que la anterior, pero en esta ocasión se nos dotará con una doble flecha de gran ayuda para algunas situaciones del tercer nivel. 5.000 pts.

Neckblake: Nos da doble puntuación por cada enemigo que destruyamos. 100 pts.

Scroll: A mi parecer el más útil, aunque también es el que menos aparece por su uso. Se trata de un arma que destruye cualquier enemigo que se encuentre situado dentro del límite de la pantalla. 10 pts.

Una vez descritas todas las armas, ayudas y escudos, es lógico que os describa un poco a cada enemigo que os vayáis a encontrar, al fin de cada fase, en el interior de un templo:

Giga: Monstruo que nació en las profundidades del mundo terráqueo. Posee un mazo con el que resta gran cantidad de energía. Se desplaza por el suelo.

Kimaira: Formación de un monstruo con tres cabezas de dragón, león y cordero, respectivamente. ¡Cuidado con el león que es el que lanza llamas de fuego!

Gogón: Es como un águila de oro. Se desplaza por el aire y aparece y desaparece de forma repentina. Ataca de forma rápida y como las serpientes.

Medusa: Hermana de Gogón pero sin alas. Parecida a una serpiente, ataca y retrocede con una rapidez insospechada.

Wizard: Mago recubierto por una capa mágica casi impenetrable. Ataca con ráfagas de colores destellantes.

Harpie: Es la mitad bestia y la mitad humana. Ataca desde el aire y no tiene una forma definida.

Matie: Gran bestia que posee cuatro extremidades en las que se coloca los cuatro mazos, con los que será muy fácil acabar contigo.

Spartoy: Esqueleto guerrero de gran altura. Su mayor habilidad es la del manejo de la espada.

Soldier: Soldado que tiene medio cuerpo cubierto con una coraza. Deberás agacharte para destruirlo.

Graton: Guerrero lanza en mano que aparece en el primer nivel. Posee una fuerza mágica en la lanza, ¡ten cuidado!

Por fin sólo quedan cuatro enemigos, los cuales describirlos sería imposible debido a su perfección gráfica y a sus múltiples movimientos. Prefiero que los descubráis vosotros mismos...

SUPER TRITORN

El juego que ahora nos ocupa ya fue editado en cartucho para los ordenadores MSX de la primera generación. Por motivos de gran aceptación de los usuarios, Sein soft ha decidido versionar su famoso juego tritorn para los MSX de segunda generación, pasándose a llamar SUPER-TRITORN.

Lo primero que destaca del juego es que viene en formato/cartucho con 1-mega. Por otra parte, el usuario que ya hubiera visto el juego en un MSX-1 se quedará pegado a la pantalla debido al gran colorido utilizado para los MSX-2.



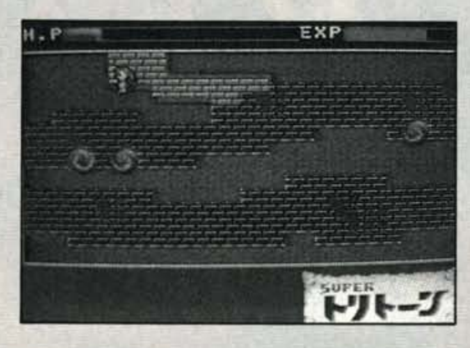
BACKGROUND

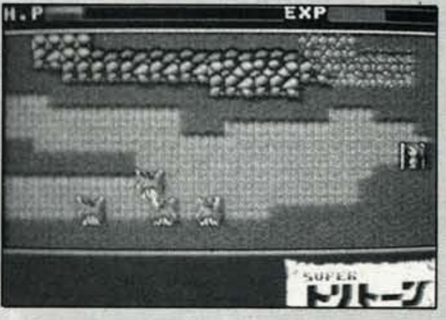
En un lejano país, vivía tranquilamente una familia de reyes con su joven princesa. Esta princesa, llamada Laura, tenía como hobby preferido el esgrima. Un día, como cualquier otro, fue a reunirse con su profesor para mejorar en su manejo de la espada; pero cuando iba por el camino, de repente, cayó en un profundo agujero negro. Despertando minutos después se dio cuenta de que había ido a parar al mundo de los ani-

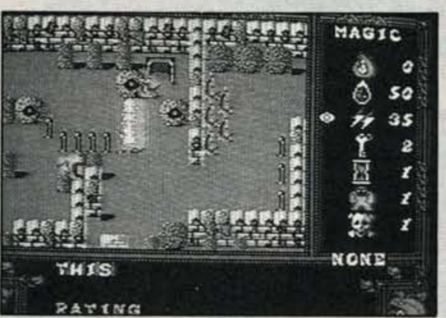
DRUID 2

(viene en la pág. 53)

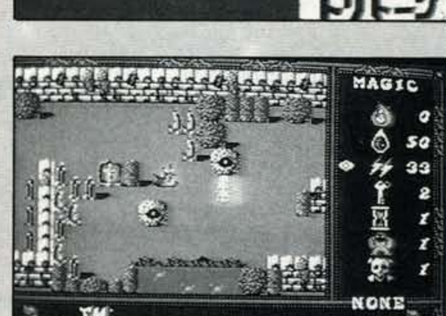
tas con la ayuda del guerrero Golem. Así que no te lo pienses más y lleva a Golem a través de las nueve fases de que consta la aventura.











Druid que, previamente apareció para otros sistemas, por fin ha sido adaptado para el estándar MSX, concretamente para los MSX de segunda generación. Aunque hay que admitir que esta nueva versión de Druid es la más completa en cuanto a adicción y gráficos de todas las realizadas.

DESARROLLO

El objetivo es el de llegar a ser un mago sagrado (light Master) y salvar a tu pueblo de la tiranía. En cada fase hay un gran enemigo, que deberás matar para poder pasar de fase. Os describiré la pantalla para poder situar más o menos el escondite de estos enemigos:

La pantalla se ve a vista de pájaro (poco detallista), y es de movimiento o scroll parecido a Dandy o Gautlet. El poblado es bastante grande y para verlo por completo deberás dirigirte hacia abajo para cruzar un puente, ya que se encuentra dividido en dos partes por un río.

Los enemigos grandes de cada fase se encuentran en las murallas altas y gruesas, o bien en hondas excavaciones en la tierra. Sólo hay un gran enemigo por fase, pero te podrás encontrar con algún enemigo falso que causará que retrocedas un nivel; ten cuidado, ya que es fastidioso retroceder del noveno al octavo. El resto de la pantalla se divide de la siguiente forma:

En la parte inferior, se encuentran los marcadores de energía de Druid y Golem respectivamente. Está escrita la frase "This is life of Druid" o "Esta es la vida de Druid". Conforme vayan alcanzando al mago Druid esta frase se irá acortando, poco a poco, hasta el fatídico Game Over.

En la parte derecha se encuentran las diferentes armas seleccionables a través de la tecla "graph".

Bola de fuego: Gran bola de fuego que derrota al enemigo con uno o varios disparos.

Agua sagrada: De igual potencia, tiene el mismo cometido.

El rayo mágico ocasiona los mismos daños que los citados anteriormente.

Llave: Te permitirá abrir las puertas que te interrumpan en el camino.

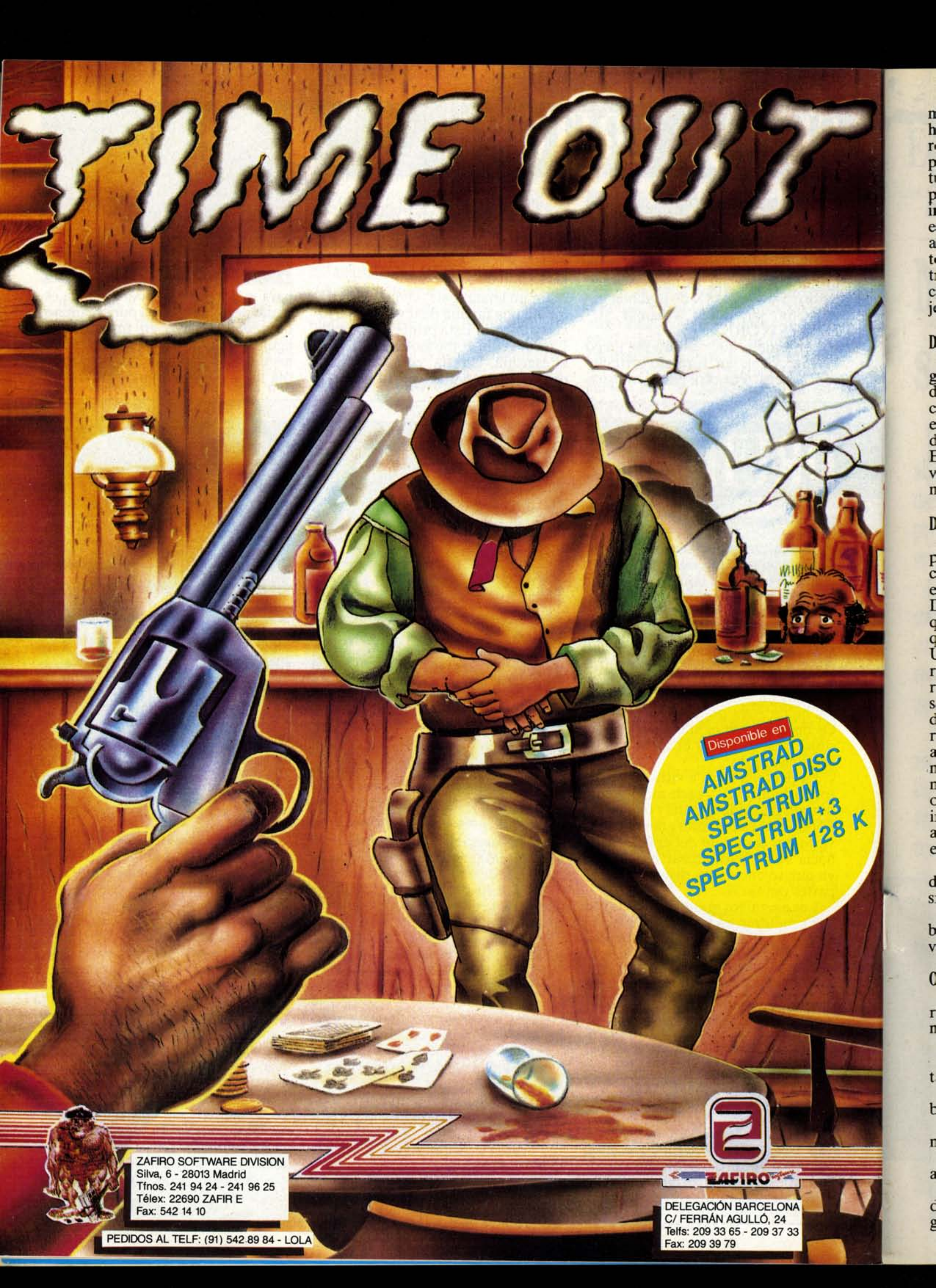
Reloj de arena: Detiene el tiempo y la actividad de los enemigos durante algunos segundos.

Golem: Aliado tuyo que sirve para matar a los enemigos con el choque de su cuerpo.

Flush: Te permite acabar con todos los enemigos existentes en la pantalla y, además, destruirá todos los obstáculos delante de los fosos.

Tras cada arma encontrarás un número; éste indica la cantidad de armas que posees en esos momentos. También para poder recargar las armas existen unos fosos especiales, los cuales contienen todo un arsenal de municiones a escoger.

El juego en sí es bastante entretenido, aunque debido a su scroll tan brusco y a la pequeñez de sus gráficos (exceptuando el momento en el que te enfrentas al gran demonio), pierde bastante. Si le añadimos una carencia total de música nos encontramos ante un juego normal que se podría haber mejorado considerablemente, teniendo en cuenta que dicho juego fue versionado para otros ordenadores obteniendo resultados similares. De todas maneras e~ uno de los mejores juegos de hechizos disponibles en cartucho. Buena magia.●


TIME OUT
Disponible en
AMSTRAD
AMSTRAD DISC
SPECTRUM
SPECTRUM +3
SPECTRUM 128 K
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

males subterráneos del que tanto le había hablado su querido padre, el rey de KAUMANIA. Antes de que pudiera reincorporarse de la caída, tuvo que propinarle un golpe de espada a un aguilucho kamikaze que intentaba acabar con su existencia en ese planeta. Dándose cuenta de que aquello no podía seguir así, se levantó con ánimos de acabar con aquella tribu de animales salvajes, y acabar con la leyenda y el temor de los agujeros en aquel tranquilo país...

DESARROLLO Y CONCEPCION DEL JUEGO

Este juego se puede incluir en el grupo de juegos laberínticos o juegos de inmensos mapeados. Contando con más de un centenar de pantallas en este MegaRom se considera uno de los juegos más difíciles de acabar. El scroll se desliza tanto de forma vertical como horizontal, predominando más esta última modalidad.

DESCRIPCION DE LA PANTALLA

Como viene siendo normal, en la parte superior de la pantalla, se encuentra la barra gráfica que marca la energía de nuestro protagonista. Dentro de esta barra aparece otra que es la que se desplazará en caso de que la energía aumente o disminuya. Unos cuantos pixels más hacia la derecha nos encontraremos con la barra de experiencia. Esta, aumentará según el número de enemigos que destruyamos, y al completarla, pasará a la barra de la energía y hará que aumente en su capacidad. El valor máximo de energía es de 1.900. Para mostrarnos el nivel de fuerza existe otro gráfico llamado STR. Sirve para indicarnos con qué fuerza estamos atacando al enemigo. Su valor máx. es de 1.900.

Window es la ventana que nos indica el estado del enemigo. También sirve para acceder a otros menús.

Magic ball muestra el número de bolas mágicas en nuestro poder. El valor máximo es de 24.

OBJETOS Y AYUDAS DURANTE EL JUEGO

Frasco: Es una medicina que te curará tras haber atacado a algún enemigo.

Vela: Te permitirá ver lo invisible.

Cruz: Te guiará sin problemas hasta el sótano secreto:

Llave: Podrás atravesar todas las barreras que antes no podías.

Espada: Aumente considerablemente la fuerza de ataque.

Escudo: Te protege el doble de lo anterior.

Libro: Es posible que al cogerlo disminuya tu experiencia. No es seguro.

Anillos: Son dos anillos que te permitirán ver las bolas mágicas.

Segundo escudo: Te protegerá contra el fuego del Gran Dragón.

Lapa: Convierte en el más fuerte de los seres.

Amuleto: Permite ver que la puerta de la habitación lleva a la cámara real.

Corona: Te llevará hasta el triunfo y la gloria final.

FUNCIONES DE LAS TECLAS ESPECIALES

Para mover a tu personaje puedes utilizar las teclas del cursor o un joystick. Para saltar utiliza el mando hacia arriba, y para entrar en las habitaciones y cámaras secretas, el joystick hacia abajo.

Para atacar con la espada, el botón de fuego o la barra espaciadora.

Para usar la bola mágica utilizada la tecla shift.

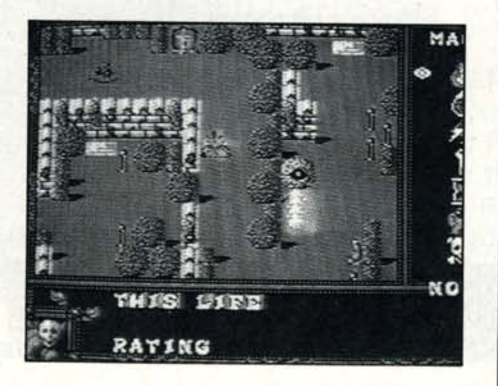
Tras estos movimientos elementales, el juego consta con unas funciones especiales que paso a comentar:

Salvar datos: Para poder salvar la situación del juego en un disco virgen para juegos, pulsaremos primero la tecla "W" y seguidamente la tecla "Y", con lo que daremos concluida la operación del almacenamiento de situación.

Cargar o Load: Para cargar los datos grabados anteriormente deberemos pulsar la tecla "R" y seguidamente la tecla "Y", con lo que cargaremos la situación en la que nos hayamos quedado anteriormente.

También contamos con la opción de pausar el juego mediante la tecla "ESC".





Poco más hay que decir sobre este juego, aparte de que es una adaptación a la segunda generación perfecta, en gráficos y en música un poco monótona. Seguramente para el que lo tenga le costará bastante llegar al final, pero que no desista, vale la pena llegar.... ●

MAS POKES QUE NADIE

AUTOMANIA

```
1 CLEAR 30000
10 FOR A=23296 TO 23322:READ B:POKE A,B:
NEXT A
20 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,
205,86,5,221,33,154,128,17,201,126,62,
255,55,205,86,5,201
30 RANDOMIZE USR 23296
40 POKE 53439,255:REM 255 VIDAS
50 RANDOMIZE USR 32923
```

THE RACE AGAINST TIME

```
10 REM **********************
20 REM *THE RACE AGAINST TIME*
30 REM *    TIEMPO INFINITO   *
40 REM *       SPECTRUM       *
50 REM *  POR JULIAN ROMERO   *
60 REM **********************
70 PRINT "     PON LA CINTA ORIGINAL";
 ,"Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
80 LOAD ""CODE: FOR N=23354 TO 23361:
 READ A: POKE N,A: NEXT N
90 RANDOMIZE USR 23296
100 DATA 62,201,50,69,232,195,198,92
```

MOLECULE MAN

```
10 INK 4:PAPER 0:BORDER 0:CLEAR 24999
20 PRINT AT  11,1: INVERSE 1:"...MOLECUL
E MAN IS LOADING..."
30 INK 0
40 LOAD "" CODE: LOAD "" SCREEN$
50 PRINT USR 23296:POKE 64585,0:PRINT
USR 57060
```

ADVANCE PIMBALL SIMULATOR

```
10 REM   JUAN CARLOS SANCHEZ--88
20 REM  ADVANCE PIMBALL SIMULATOR
30 REM       250 VIDAS
40 LOAD "" CODE
50 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL
60 RANDOMIZE USR 24580
 1 DATA 24580,6
 2 DATA "31b45fdd2150c3110001",871
 3 DATA "3eff37cd5605d20760dd",1202
 4 DATA "21004011001b3eff37cd",718
 5 DATA "5605dd21006111ff9e3e",934
 6 DATA "ff37cd560521b68636fa",1259
 7 DATA "c37c860000000000000",453
```

DUN DARACH

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0:'CLEAR 26887
20 LOAD "" SCREEN$ : PAPER 3: INK 3
30 PRINT AT 0,0:: LOAD "" CODE
40 POKE 41443,201 : RANDOMIZE USR 26888
```

Enemigos inmoviles

DAN DARE

```
10 CLEAR 25599:LOAD""SCREEN$:LOAD""CODE
20   POKE   43526,0:POKE   46888,52:POKE
47722,201:RUN USR 39000
```

Grabar en una cinta virgen y cargarlo antes del original, y proporcionara tiempo enlentecido y balas infinitas.

SUPER G-MAN

```
10 REM **********************
20 REM **     SUPER G-MAN    **
30 REM ** POR JULIAN ROMERO **
40 REM **********************
50 CLS: PRINT "    PON EL SUPER G-MAN
 ORIGINAL";TAB 7;"Y PULSA UNA TECLA"
60 PAUSE 0: POKE 23624,0: POKE 23693,0
 : CLEAR 27999
70 LOAD ""CODE 16384: POKE 23306,195:
 RANDOMIZE USR 23296: BORDER 7
80 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:
 IF A$="s" THEN POKE 32306,0
90 RAMDOMIZE USR 28000
```





S P E C T R U M



AHORA
LOS PROGRAMAS
PARA PC Y COMPATIBLES
desde 975 Ptas.

SOFTWARE
PARA PC Y COMPATIBLES

STA. CRUZ DE MARCENADO, 31. 28015 MADRID. TEL. 241 10 63 FAX 241 12 99